
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº5
EN "ROL" ATE CON NUESTRA MEGA DEMO DEL LEGENDS OF VALOUR
Incluye disco de 3 1/2"
The Two Towers
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (II)
Lure of the Temptress
THE LURE OF THE TEMPTRESS LA REBELION DE SELENA
LOS SECRETOS PARA: ETERNAM Y OBITUS
APUNTATE AL SUPER CONCURSO DE "HUGO" LA ESTRELLA DE LA TV CIENTOS DE PREMIOS TE ESPERAN
POSTER GIGANTE: STREET FIGHTER II
8 414090 201261 00005
np Editorial Nueva Prensa S.A.



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PIDE TUS MEJO
DESCUENTATE HASTA

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VA

CLAVES PARA IDENTIFICACION
AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3

SUPER EXITOS





TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C
AIR WARRIORS	▲■●	4.495	—
GOBLINS I	▲■●◆	3.995	5.955
GOBLINS II	▲ ◆	3.995	5.995
ABANDONED PLACES	▲ ◆	4.495	4.995
WEEN	▲ ◆	3.995	5.995
ACORAZADOS	▲■●	3.995	—
ELVIRA	▲ ◆	4.995	4.995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	▲ ◆	6.150	6.150
MONKEY ISLAND	▲ ◆	7.200	7.490
ELVIRA 2	▲■●	5.150	—
HEART OF CHINA	◆	—	8.700
LARRY 5	◆	—	8.200
SPACE QUEST IV	◆	—	7.490
SIM EARTH	■●	6.650	—
THE FINEST HOUR	▲■●	6.150	—
FASCINATION	▲■●◆	3.995	5.995
AGE	▲■●◆	3.995	5.995
LA COLMENA	▲■●◆	4.995	5.995
ESS MEGA	◆	—	5.995
CHESS 2175	▲■●	3.995	—
BARGON ATTACK	▲■●◆	3.995	5.995
OLYMPICS GAMES	■●◆	3.150	4.995
CRIME CITY	▲■●	3.450	—
INCA	◆	—	6.995
F-16 COMBAT PILOT	▲■●	2.650	—

EXITOS DE SIEMPRE



TITULO	FORMATOS	PVP
HISTORIA INTERMINABLE II	▲■●	1.100
CHESS 2150	▲■●	1.100
W. OLYMPIAD	▲■●	1.100
ROGER RABBIT	▲■●	1.100
ASTERIX	▲■●	1.100
OLIVER	▲■●	1.100
TREASURE TRAP	■●	1.100
R-TYPE II	▲	1.100
NINJA RABBIT	▲■●	1.100
ABRA CADABRA	▲■●	1.100
BABA YAGA	▲■●	1.100
CAPERUCITA ROJA	▲■●	1.100
HUNTER	▲	1.100
BEAST BUSTER	▲	1.100
DEUTEROS	▲	1.100
WRECKER	■●	1.100
PUERTOS ESCALA	■●	1.100
ECO PHANTOM	▲■●	1.100
SUPAPLEX	■●	1.100
LONE WOLF	■●	1.100
VIKING CHILD	▲■●	1.100

CARTUCHOS



GAME BOY

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 4.990; PACMAN 4.490; GHOSTBUSTERS 2 4.990; ROBOCOP 4.490; DUCK TALES 4.490; THE SIMPSONS 4.990; DOUBLE DRAGON 2 4.990; CHOPLIFTER 2 4.490; WWF SUPERSTARS 4.990; DRAGON'S LAIR 4.490; THE HUNT FOR RED OCTOBER 4.990; MEGAMAN WORLD 3.890; THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3.890; TURRICAN 4.490; BATTLETOADS 5.490; TERMINATOR 2 4.990; HOOK 4.990; PAPERBOY 2 4.990; MARBLE MADNESS 4.990; THE CHESSMASTER 3.890; THE ADDAMS FAMILY 4.990; ROBOCOP 2 4.990; TINY TOON ADVENTURES 4.490; PROBOTECTOR 4.490; TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 5.390; SKATE OR DIE: BAD'N RAD 4.490; CASTLEVANIA 2 4.490; NEMESIS 4.490; BLADES OF STEEL 4.490; SNEAKY SNAKES 5.390; SNOW BROTHERS 4.990; MICKEY'S DANGEROUS CHASE 5.390; DR. FRANKEN 4.490; BOMB JACK 4.490; TRACK MEET 4.990; MARIO & YOSHI 3.890; MEGAMAN 2 3.890; KIRBY'S DREAM LAND 3.890; ASTEROIDS 4.990; MISSILE COMMAND 4.990; SUPER HUNCHBACK 4.990; DIG DUG 4.990; PHANTOM AIR MISSION 4.990; ROGER RABBIT 5.490; DOUBLE DRAGON 3 4.990; BART VS THE JUGGERNAUTS 4.990; WWF SUPERSTARS 2 4.990; SPIDERMAN 2 4.990; GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING 4.990; TERMINATOR 2 (COIN-OP) 4.990; STAR TREK 4.990; TOP GUN 4.990; TRACK & FIELD 4.990; POPEYE 2 5.490; SUPER MARIO LAND 2 4.990; 4X1 PACK 5.200; FERRARI GRAND PRIX 5.200; KICK OFF 5.400; QUARTH 2.900.

SUPER NINTENDO

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

SUPER SOCCER 6.990; SUPER R-TYPE 6.990; F-ZERO 6.990; SUPER TENNIS 6.990; THE LEGEND OF ZELDA 6.990; SUPER CLASTEVANIA IV 8.990; SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV 9.490; THE ADDAMS FAMILY 8.990; SUPER WWF WRESTLEMANIA 9.490; FINAL FIGHT 9.990; THE CHESSMASTER 8.990; PAPERBOY 2 8.990; U.N. SQUADRON 9.990; SUPER PROBOTECTOR 8.990; SUPER SMASH TV 8.990; KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 9.490; SUPER MARIO WORLD 7.490; STREET FIGHTER 2 11.990; KICK OFF 9.990.

N E S

DESCUENTATE 1.000 Pta. POR JUEGO

ELITE 8.400; KICK OFF 8.400.

COLECCION DE BOLSILLO









TITULO	FORMATOS	PVP
STAR GOOZE	▲ ●	250
STAR RAY	▲ ●	250
HIGHWAY PATROL I	▲ ●	250
CHICAGO 90	▲ ●	250
SUPERSKI	▲ ●	250
QUADRALIEN	▲ ●	250
HOT SHOT	▲	250
KARTING G.P.	▲ ●	250
ARIX 2	●	250
STAR BLAZE	▲	250
FIGHTER MISSION	▲	250
DOGS OF WAR	▲	250
PROSPECTOR	▲	250
HATE	▲	250
LAS VEGAS	▲	250
SECONDS OUT	▲	250
FROST BYTE	▲	250
SPACE STATION	▲	250
WAR ZONE	▲	250
5th GEAR	▲	250
ICE HOCKEY	▲	250
SLAYER	▲	250
STEEL	▲	250

RES JUEGOS Y
LA MITAD DE PRECIO

LIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

E FORMATOS EN EXISTENCIA:

1/2 = ● VGA 256 COLORES = ◆



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

GRANDES PACKS



TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP
JUEGOS DE GUERRA	■ ●	5.500	QUE PASADA	■ ●	3.150
SEA, SORT & SUN	■ ●	4.495	FUTURE CLASSIC	■ ●	1.595
TOP TEN	■ ●	2.450	PACK ESTRATEGIA	■ ●	1200
POWER PACK	■ ●	6.500	4 AVENTURAS	■ ●	4.495
BOOM 92	■ ●	4.495			

ESTRATEGIA

TITULO	FORMATOS		TITULO	FORMATOS	PVP
VULCAN	■ ●	2.450	OPERATION COMBAT	● ●	3.150
ANCIENT BATTLES	■ ●	2.450	MEDIEVAL WARRIORS	■ ●	3.150
FINAL CONFLICT	■ ●	2.850	SAMURAI	■ ●	3.450
COHORT	■ ●	2.850	FIGHTER COMMAND	▲ ■ ●	3.450
MERCHANT COLONY	■ ●	2.850	AIR BUCKS	▲ ■ ●	3.450
CABALLERIA LIGERA	■ ●	2.850	GRANDES BATALLAS NAPOLEONICAS	▲ ■ ●	3.450
FORT APACHE	■ ●	3.150			

DEPORTES

DESCUENTATE EL 20%

TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP
KICK OFF II	■ ●	2.450	RUGBY	■ ●	3.150
MANCHESTER I	■ ●	2.450	SUPERSKI I	■ ●	3.450
MANCHESTER II	■ ●	3.150	TIP OFF	▲	3.995
BOXING MANAGER	■ ●	2.850	OLYMPICS GAMES	■ ●	2.850
SQUASH	■ ●	3.150	KILLER BALL	▲ ■ ●	2.850

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) N.E.S. Y SUPER N.E.S.

NEC TURBOGRAFX

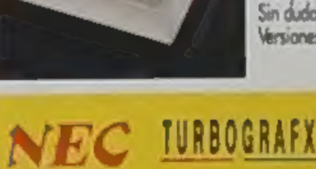
CONSOLA 16 BITS

13.900 Pta.

(I.V.A. Incluido)



CONSOLA SIN JUEGO: 13.900. CONSOLA+BLAZING LAZERS: 16.900. BLAZING LAZERS CREATER MAZER, DEEP BLUE, DUGEON EXPLORER, GALAGA 90, JJ AND JEFF, LEGENDARY AXE, MOTO ROADER, POWER GOLF, R-TYPE, VIGILANTE, PAC-LAND: 6.900. ALIEN CRUSH, CHINA WARRIOR, DRAGON SPIRIT, VICTORY RUN, WORLD COURT TENNIS: 5.900.





GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ______ NUEVO [ ]

NOMBRE ______ EDAD ______

APELLIDOS ______

DIRECCION ______

POBLACION ______ PROVINCIA ______

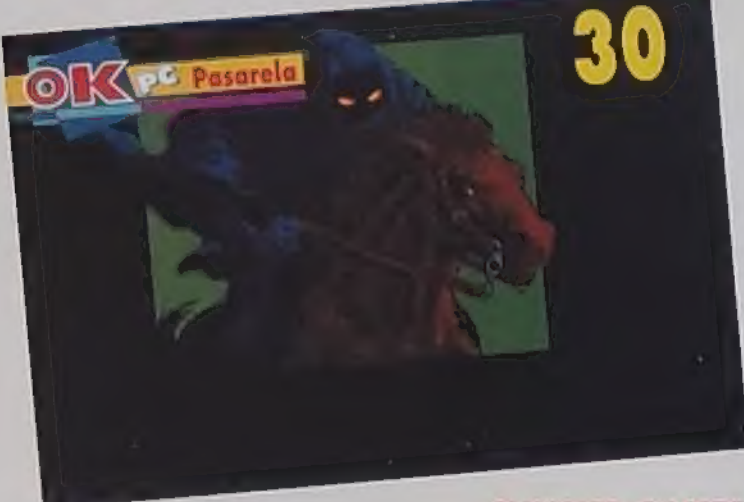
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		





Secret Weapons of the Lutwaffe.
Toda la fantasía de un simulador de vuelo en CD ROM, que tiene a su disposición los modelos aéreos que se usaron en el gran conflicto.



Two Towers (Lord of the Rings II).
La segunda parte de un atrilogía de juegos que hará historia.

SUMMER GAMES
Nuevamente las competiciones deportivas vuelven a colocarse sobre el alero del éxito





OBITUS
Un juego de rol que llenará vuestros cerebros de neuronas alocadas en busca de descubrir los más complicados enigmas.



ETERNAM
Usa nuestros sabios trucos para lograr volver a tu tiempo desde el descanso vacacional del parque más famoso del universo.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Otro mes más y con las navidades encima de nosotros, con el montón de turrones y peladillas que significa. Como es un mes de muchos regalos, nosotros no hemos querido ser menos y te hemos preparado un menú a gusto del mejor gourmet. Nuestra portada queda dedicada a "Two Towers" un activo juego de rol que te encantará si conoces a su predecesor. Por otro lado te pnemos en contacto con algunos de los que vienen, como "Great Naval Battles" y "Legends of valour", dos espectaculares juegos que próximamente podrás conectar a tu PC.

Con "Eye of the Beholder" podrás disfrutar de uno de los más atractivos juegos del género."Secret Weapons of the Lutwaffe" te llevará por los aires a los mandos de un avión de la segunda gran guerra. "Bunny Bricks", "Wizkid", "Space 1889", completan ampliamente la pasarela de diversión para este mes sin por supuesto, hacer de menos a "Summer Games", Millenium", "Dynablaster", "Super Tennis" y la maravillosa "Lure of the Temptress" donde deberás enfrentarte a los malvados planes de Selena y sus huestes de Skorls.

Como plato fuerte recién cocinado, te entregamos todas las pistas necesarias para que con un poco de paciencia consigas llegar al final de dos de los más perseguidos juegos del momento: "Obitus" y "Eternam". Como no podía ser de otro modo, una magnnífica entrevista a los creadores de "Daughter of Serpents" y como colofón final una apetitosa comparación de versiones de Windows en la ya habitual sección de Connection. Un mes super completito ¿no? ¡Hasta el próximo número!

LEGENDS OF VALOUR, Demo de rol a tu medida

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior.
640k de RAM libres. Disco Duro.
Unidad de disco: 3 1/2".
Tarjeta gráfica: VGA.
Tarjeta de sonido : Adlib, Sound Blaster, Roland.
Instrucciones de carga de la demo «Legends of Valour» : Introducir el disco que contiene la demo en la unidad A: y a continuación teclear: LEGEND. El programa es autoinstalable y bastará con pulsar DEMO después de finalizar la instalación, según las instrucciones que aparecen en pantalla

☎ LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: José Ignacio López Moreno
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: Félix José Físico Varo
Redactores: José Luis Sanz
Colaboradores: Jose Emilio Barbero Martín Echenique Jorge Gamio J.C. "May" Pedro J. González Antonio Martínez Herranz L.H. Servicios Informáticos J «Longfingers» José Villabo Medina Luis Villar Lucas «Typewriter» José Mª Badia García, Rubén García
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech Jorge Gamio
Jefe de publicidad: Esther Lobo Córdoba
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Iglesias, Amarós 9. Madrid
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, 1, local 28029 Madrid
Depósito legal M-24602-92 Printed in Spain XII 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP. Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



DISNEY/INFOGRAMES/ERBE

BUENAS NOTICIAS PARA LOS AMANTES DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA



© The Walt Disney Company

A raíz del acuerdo comercial entre Infogrames & Disney Software y Erbe podremos disfrutar en breve de los productos de software y de hardware ("Sound Source") de la firmas francesa y norteamericana en España.



Por este motivo se llevó a cabo una rueda de prensa a modo de presentación en nuestro país de algunas de sus próximas novedades nacidas de esta unión.

La compañía francesa Infogrames, representada por Francois Lourdin, su Representante Internacional de Ventas, fue quien hizo la veces de anfitrión junto al director de Erbe, Andrew Bagney, en la citada reunión, que tuvo como emplazamiento la sede de esta última.

En el transcurso del acto, Francois mostró a la prensa especializada lo que serán sus inminentes lanzamientos para la campaña navideña, entre los que sin duda destacan especialmente títulos como «Alone in the Dark», una estremecedora aventura gráfica con guión inspirado en los relatos de H.P.Lovecraft, que ofrece al jugador una revolucionaria concepción técnica tridimensional, y toda la línea de juegos educativos realizada en colaboración con Disney,



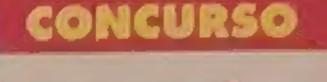
que va a permitir a los más pequeños de la casa disfrutar de lo lindo a la vez que aprenden con sus personajes favoritos: Mickey, Donald, Goofy...

También hubo ocasión para charlar acerca de sus futuros proyectos, aunque este tema lo abordaremos con más profundidad en nuestra próxima cita mensual, en la que os podemos ya adelantar que os ofreceremos una interesante entrevista en exclusiva con Francois Lourdin.





© The Walt Disney Company



JUEGA CON







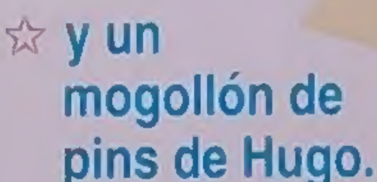




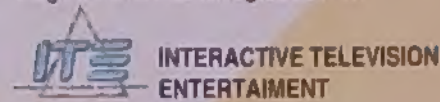
Participa con nosotros y gana un montón de premios de tu personaje favorito.







Hugo es una marca registrada de



Tan fácil como responder a estas cinco preguntas:

1) ¿Cómo se llama la enemiga de Hugo?
   a. Malasombra
   b. Maldicia
   c. Malapécora

2) ¿Quién es la novia de Hugo?
   a. Hugolina
   b. Bobolina
   c. Estrellita

3) ¿Cuántas cuerdas hay en la cueva de la bruja?
   a. Dos
   b. Siete
   c. Tres

4) ¿Cuál es la comida favorita de Hugo?
   a. Paella
   b. Regaliz
   c. Pizza

5) ¿Cuántos años crees que tiene Hugo?
   a. 320 años
   b. 1.100 años
   c. 4 años

Envía el cupón Concurso "Hugo" con las respuestas y tus datos a:
RMG & Asociados "Concurso Hugo"
C/ General Yagüe, 10 28020 Madrid

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.
- Las cartas deberán recibirse antes del día 10 de enero de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número siete correspondiente al mes de febrero de 1993 de OK PC.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

Cupón del concurso Hugo

Respuesta 1: .... Respuesta 2: .... Respuesta 3: ....
Respuesta 4: .... Respuesta 5: ....

Nombre:
1º apellido: 2º apellido:
Domicilio: Nº: Piso:
Localidad: C.P.:
Teléfono:

EMPIRE EN OK PC



Con motivo de la presentación de "Campaign" tuvimos la oportunidad de recibir en nuestra redacción a Marisa Pauwels, Jonathan Griffiths, representantes de esta firma británica y Lidia Escribano y Javier Pérez de Proein S.A.

Junto con su diseñador Jonathan Griffiths, pudimos disfrutar de este nuevo producto del género de estrategia situado en batallas de la Segunda Guerra Mundial. Este juego tiene tres secciones principales, consistentes en: Campaign, Battle y Map Edit. En cualquier caso se ha de manejar un ejército, vehículos blindados y acorazados aparte con una clara finalidad, lograr la victoria en la campaña propuesta.

Además de la alta calidad del juego, es de reconocer la destacable la labor de recopilación de datos sobre los más de cien vehículos y armaomento comprendidos entre: tanques, aviones, cañones, vehículos de transporte y/o reconocimiento, etc.

SIERRA ON LINE.

POLICE QUEST

Una nueva demostración, basada en la anterior, pero con una más que considerable diferencia, la puesta en escena. Los gráficos han mejorado en calidad gracias al uso indiscriminado de digitalizaciones que harán sin duda mucho más atractivo el juego a aquél que se atreva a sentarse frente a su pantalla y decidir los resultados de esta magnífica aventura gráfica.



JOHNNY CASTAWAY

Para finalizar, «Johnny Castaway» es otra de las creaciones preparadas pero con la pequeña salvedad de que está construida para poder hacerla funcionar también en el entorno Windows, lo que agradecerán los más habituales "usuarios" de este interface gráfico. No podéis ni imaginar todo lo que puede pasar cuando un hombre se encuentra solo en un isla...¿desierta?, pero parece ser que quizá pronto podréis comprobarlo por vosotros mismos.



TOPO SOFT, LO QUE VIENE

UN ENTORNO GRAFICO AMENO

Las mentes pensantes de está conocida compañia española, hartas de contemplar como día a día se iban enrevesando cada vez más los entornos gráficos con los que los usuarios pretendían hacerse con los mandos de sus respectivos ordenadores, ha puesto sus cerebros manos a la obra y ha construído un programa cuya labor principal es convertir el uso de las opciones del ordenador en una sencilla conversación entre amigos. Un elemento muy completo, correctamente diseñado y repleto de alardes gráficos que harán las delicias de los menos duchos en Sistemas Operativos.

LUIGI & SPAGUETTI

Para demostrar que también pueden desenvolverse en terrenos no tan serios, Topo Soft, lanzará al mercado en próximas fechas un juego que está llamado a disputarse uno de los puestos altos del escalafón de PC. LUIGI & SPAGUETTI es una aventura tipo come-cocos, transformada en come-marcianos, con tintes de plataformero vil y con el objetivo de rescatar a personajes famosos en cada unos de los lugares/niveles elegido como escenario, que no serán pocos. Su calidad gráfica es francamente envidiable y desde aquí reconocemos la gran labor realizada.







FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF Kyrandia

BOOK ONE

• Sus deliciosos escenarios, así como la animación de gran realismo te atraparán en esta fantástica aventura.

• Elegante interface de apuntar y pulsar, que hace simple su manejo y divertido su juego.

ENTRA EN UNA TIERRA DONDE LA MAGIA ES REAL

Una tierra de misteriosos bosques oscuros y dragones durmientes. Una tierra de rubíes y esmeraldas. Una tierra de inmensa belleza, con secretos aún por desvelar. La tierra de Kyrandia.

¡LA LEYENDA DE KYRANDIA TE ESTA ESPERANDO!

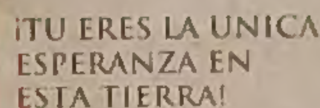
• La alegre banda sonora orquestada te cautivará.

• Animación fluida a lo largo de cuatro capítulos, cada uno más desafiante que el anterior.

Westwood STUDIOS

virtual theatre





¡TU ERES LA UNICA ESPERANZA EN ESTA TIERRA!

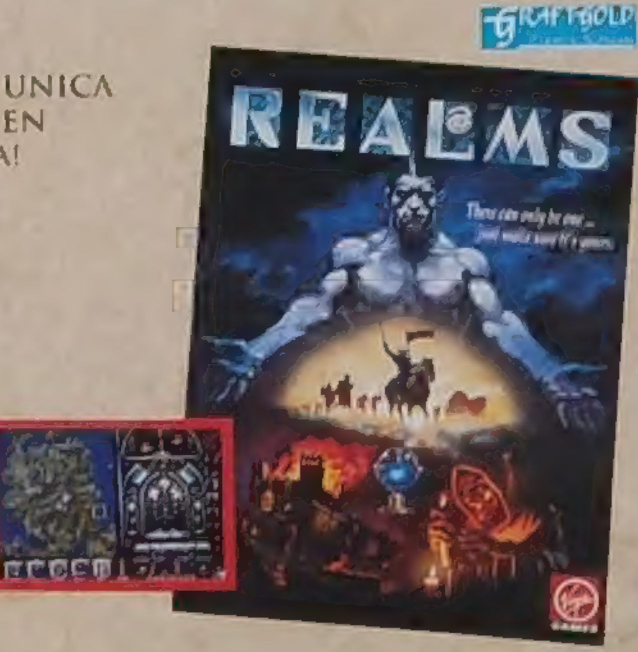
Eres Diermot, un héroe a la fuerza atrapado en una red de intriga y brujería. Une tus fuerzas contra la cruel Tentadora y sus monstruosas criaturas.

. Lure of the Temptress es una inquietante aventura gráfica que no te dejará descansar hasta que la termines. ¿Serás capaz de hacerlo?

. Todos los personajes envueltos en la historia, viven sus propias vidas de manera independiente.

. Amplia área de juego, incluyendo toda una ciudad, con su laberinto de cuevas y su castillo.

GRAFTGOLD



REINOS... Sólo puede haber uno... asegúrate que sea el tuyo.
. Gran diversidad de paisajes
. 128 ejércitos
. Innumerables ciudades con sus habitantes y su dinero
. Seis razas de humanoides diferentes.
Por primera vez puedes tomar completo control de tu propio destino, en tu intento de dominar un mundo entero.

EL REY HA MUERTO.
VIVA EL REY. Y EL REY ERES TU...

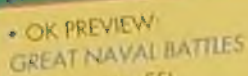




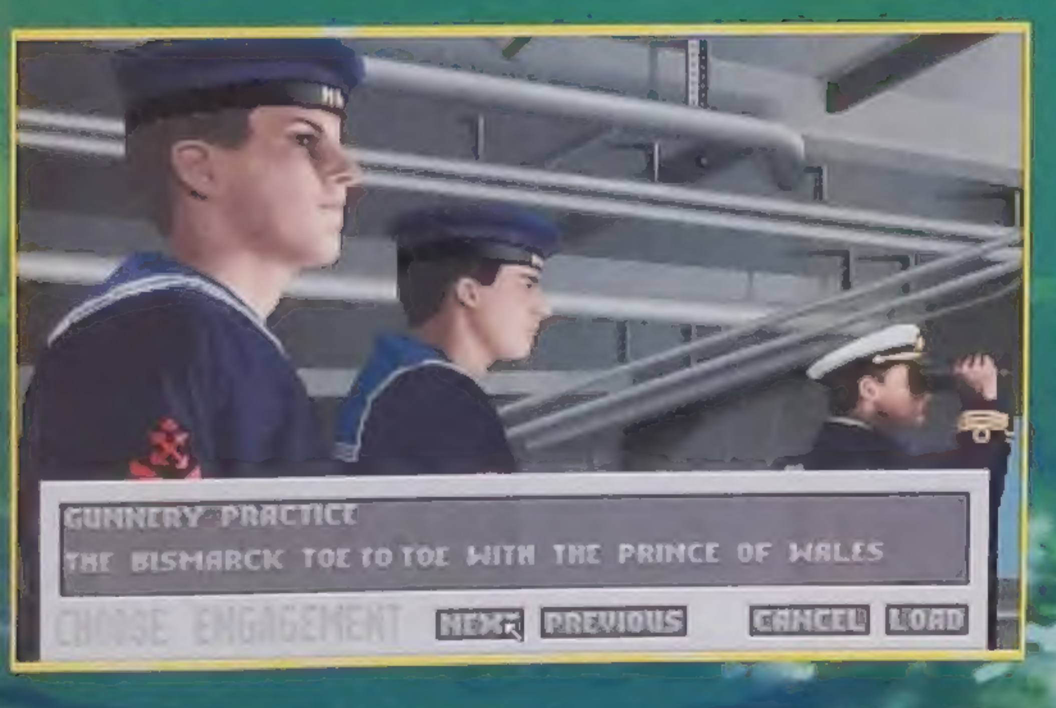


Con Hitler en el poder, el pueblo alemán fue rearmado con la única convicción de gobernar toda Europa. Poco a poco los países del viejo continente fueron sucumbiendo al poder del ejército alemán. Solamente quedaba Inglaterra, su condición de isla les convertía en inaccesibles. Hitler estaba también preparado para ello...





- OK PREVIEW: GREAT NAVAL BATTLES
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.



CRONICAS DE GUERRA.

A veces el juego se convierte en historia o viceversa, ese sería el planteamiento inicial de los armadores (llamésmosles así, ya que el juego va enteramente de barcos) de «Great Naval Battles». Pocos de nosotros conocemos profundamente los sucesos acaecidos durante la segunda guerra mundial, pero si debemos valorar, crudezas aparte, los movimientos tácticos que se realizaron por ambos bandos para obtener la supremacía en el mar. De acuerdo que los "malos" de la película fueron los alemanes o mejor dicho, las ansias de conquista del líder más carismático que haya existido, (militarmente hablando) Adolf Hitler.

El ser malo no reduce el coeficiente de inteligencia y el mandatario nazi lo tenía bastante desarrollado.

La guerra submarina que los alemanes practicaban con asiduidad, les había dado unos frutos nada deleznables en cuanto a número de barcos hundidos, pero

SUPREMACIA



con la aparición del radar, este argumento tocaba a su fin. Los submarinos se veían obligados a oxigenar a la tripulación durante la noche y si eran detectados por radares enemigos, en pocos minutos los aviones se encargaban de regalarles su destrucción mediante una lluvia de bombas. El almirante Dinitz controlaba el mundo submarino y Raeder los barcos .. no se llevaban bien, eso era evidente, la gloria de uno empequeñecía la importancia del otro.

Raeder era uno de los pocos almirantes que se permitía el lujo de aconsejar a Hitler. Intentó derrocar a Dinitz en varias ocasiones, pero la amarga y extraña derrota que sufrieron sus barcos en la batalla de San Silvestre, llevó al FÁrher a decir: «En tierra, soy un héroe; en el mar, soy un cobarde». En consecuencia, el mando de la Armada alemana pasó a manos de Dinitz con el correspondiente desencanto del dimitido Raeder. ¿Fue esto el motivo de la pérdida de la supremacía marítima alemana en favor de los aliados? Quizá no, pero éste suceso unido a otros, acabó por defenestrar el poder adquirido sobre el mar.

Es importante controlar ... mente aquellos ... hayamos podido ... rante la batalla.

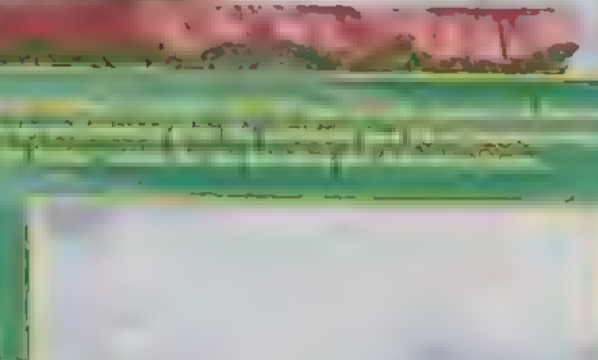
El juego te permitirá que controles cualquiera de las dos flotas en liza (aliados o alemanes) para que batalla a batalla consigas dominar unos de los tres elementos imprescindibles para lograr la victoria final, el mar. No deja de ser un simulador, pero eso no quiere decir que lo haga todo, el cerebro de la ope-



ración seras tú y por tanto de tus errores o aciertos dependeran ya no solo tu tripulacion sino el resto de los barcos que marchen en el mismo convoy.

Podriamos decir que una vez que se entra a jugar, el simulador queda activado y a tu disposicion hay toda una flota con la que podrás realizar cualquier maniobra de ataque o defensa. A través de los diferentes cuadros de opciones, podreis ir conociendo mejor todo los elementos de vuestro barco. El manejo del raton se hace en este caso muy útil aunque no es imprescindible ya que con el teclado tambien se puede hacer un buen papel.





SI QUIERES SER EL ALMIRANTE DE CUALQUIERA DE LAS FLOTAS EN LIZA E INTENTAR CAMBIAR EL CURSO DE LA HISTORIA, AHORA PUEDES HACERLO.



El poder del mar es la base del éxito en esta batalla que no tiene un ganador definido.

Es posible hacer practicas de tiro o entrar directamente a realizar una de las campañas propuestas, todas ellas realizados en los años concretos que se indican en la base de datos reales que acompaña al producto y que podrás consultar en cualquier momento como cuaderno de bitacora actualizado. Cañones, torpedos, radar, velocidad en nudos, todo puede ser controlado desde el puente de mando sin demasiadas complicaciones... tras haber jugado varias veces.

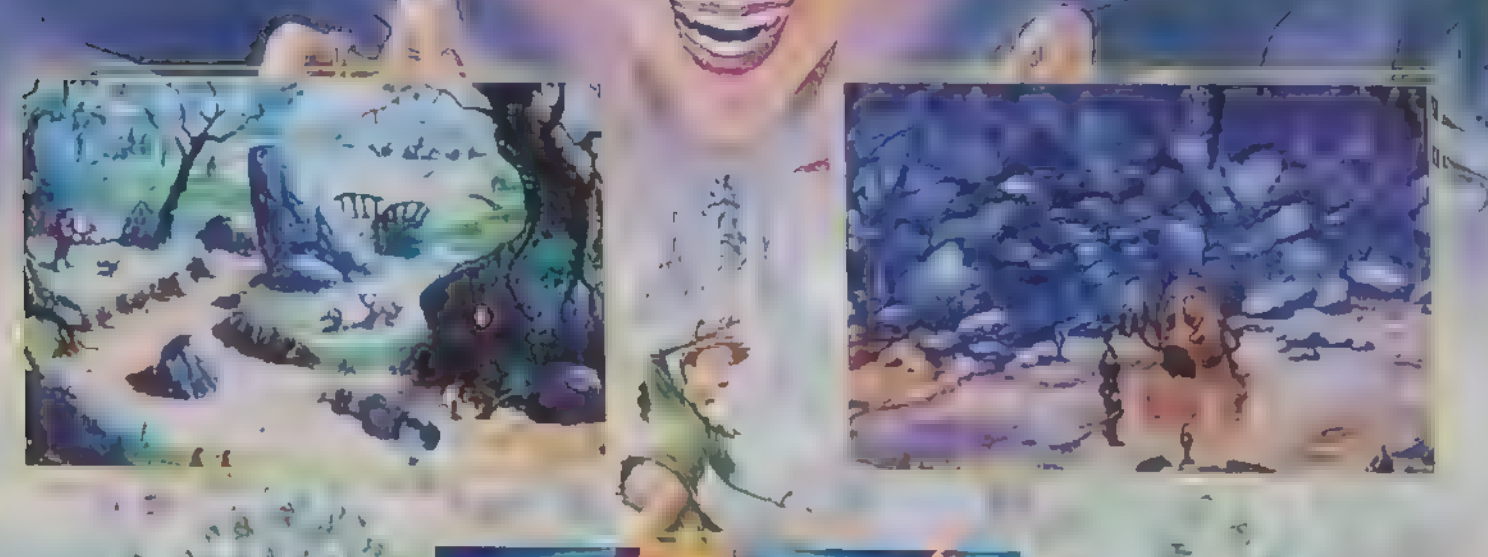
Posees planos detallados de la zona en que navegas, aproximaciones de los barcos enemigos, indice de daños provocados por el combate, estadistica de derrotas y victorias con total de barcos pérdidos. Muy, pero que muy completito en cuanto a información, todo un almirante no podia pasearse tranquilo por esos mares de Dios sin una buena base de información.

Informe del estado del juego para el usuario.STOP. Gráficos muy logrados, sobre todo en combates STOP. Fluidez de información y rapidez en la puesta en pantalla de la misma.STOP. Base de datos perfectamente lograda.STOP. Campañas reales.STOP. Próxima traducción al castellano. STOP. Este «Great Naval Battles» puede ser un torpedo que hunda la estructura de la simulación por ordenador.STOP. Fin del mensaje. Stop.

Félix J. Fisico Vara.

Curse of Enchantia

Ayuda a Brad a escapar de las malvadas garras de las brujas de Enchantia, antes de que sea demasiado tarde...













- OK Preview: LEGENDS OF VALOUR
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB SOUNDBLASTER ROLAND

Legends of Valour

Sabemos que existe un buen número de jugadores empedernidos de rol. Tenemos conciencia de que pocos obstáculos quedan insalvables al acierto de éste tipo de personas. Estamos seguros de que ningún reto, por difícil que sea, les asusta.
Por eso ponemos en vuestras manos un adelanto de lo que será «Legend of Valour» un juego de rol que pasará a la historia.

UN ROL DE L





Si algo se descubre cuando se empieza a ver el juego es la gran cantidad de trabajo y dedicación que sus autores han puesto en él.

LA CALIDAD GRAFICA Y LOS TREMENDOS EFECTOS VISUALES, MARCARAN UNA CLARA DIFERENCIA.



Cada personaje de los que intervienen en la historia están perfectamente tratados y diseñados con un innegable gusto.



permitir que la aventura se desarro lle lo más cómodamente posible. Desde tiendas en las que encontra mos de todo, hasta tabernas dónde reponernos de los duros días que nos esperan. Hoteles donde poner nuestros cuerpos en descansado re poso, iglesias para reforzar el espí ritu todo lo que sea menester y gre mios a los que nos podemos afiliar (as C.C.O.O. y U.G.T.

actuales) si deseamos ascender en la escasa social de nuestro tiempo. Pero si algo nos va a traer de za, eso es indudablemente las millas y media de que disponemos para vivir las típicas situaciones de enfrentamiento con monstruos den tro de los subterráneos y calabo

Caminar por las calles de esta al dea medieval, nos llevará a pecar de cu riosos, cuando nos demos cuenta de que podemos fisgar a nuestro antojo en cual quier casa de nuestros convecinos. Mirar por la ventana será uno de tus deportes preferidos aún a riesgo de que no te guste lo que hay dentro. Las puertas se abrirán con el solo acto de tocarlas y los interiores te dejarán alucinados por la exactitud de los detalles.

EYENDA













Leyenda el Valeor será, casi con toda seguridad, el juego de rol que cuente entre sus filas con más escenarios, personajes, lugares y objetos, convirtiéndose en una historia excepcional que hará buena mella entre los acérrimos seguidores de este género.



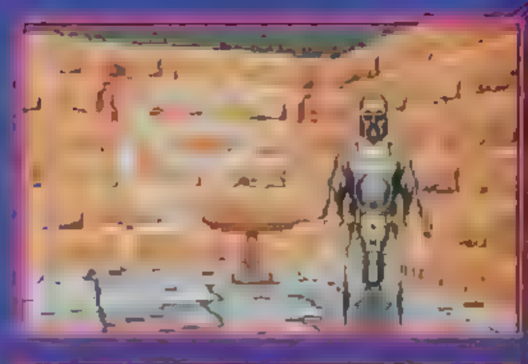






Si se quiere decir que se es un buen jugador de roles, primero habrá que enfrentarse a este magnífico producto.





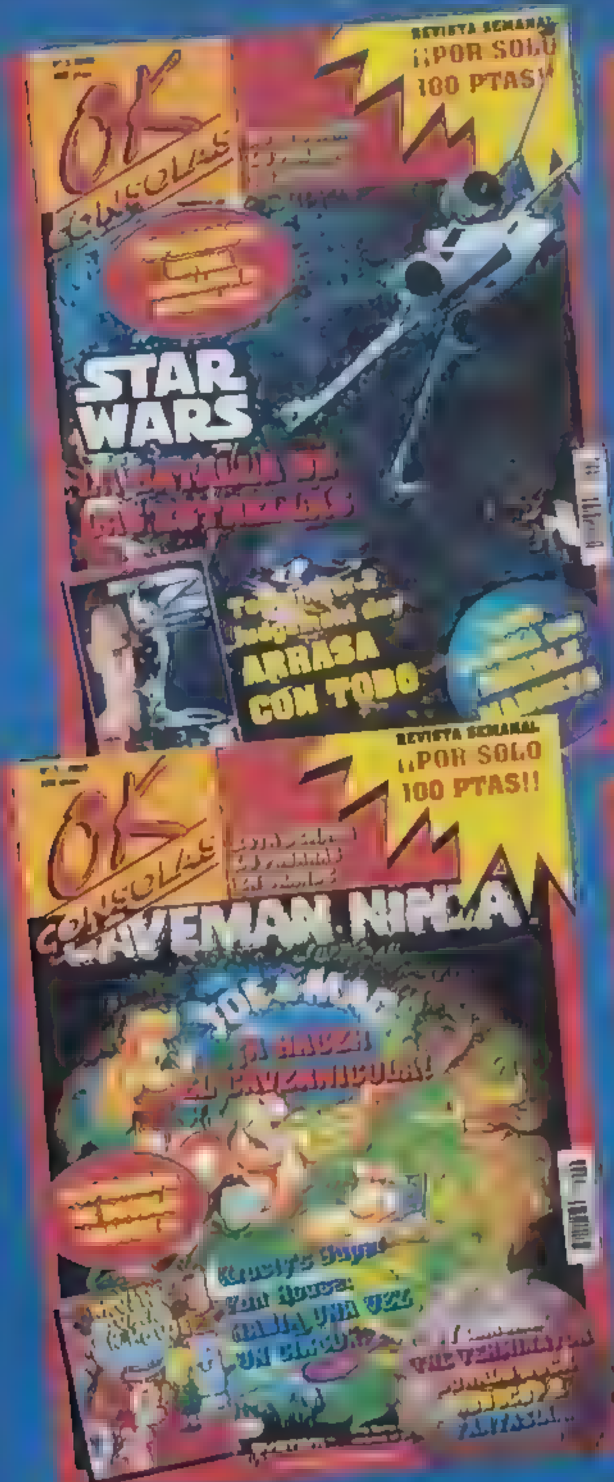
problema insolvable, hoy en día, como tampoco lo será que funcione con la VGA de 256 colores y que maneje las tarjetas de sonido más actuales. Lo que sí resulta necesario a todas luces, es que tengamos un disco duro y un ratón, dispositivo sobre el cual el juego actúa con mayor precisión.

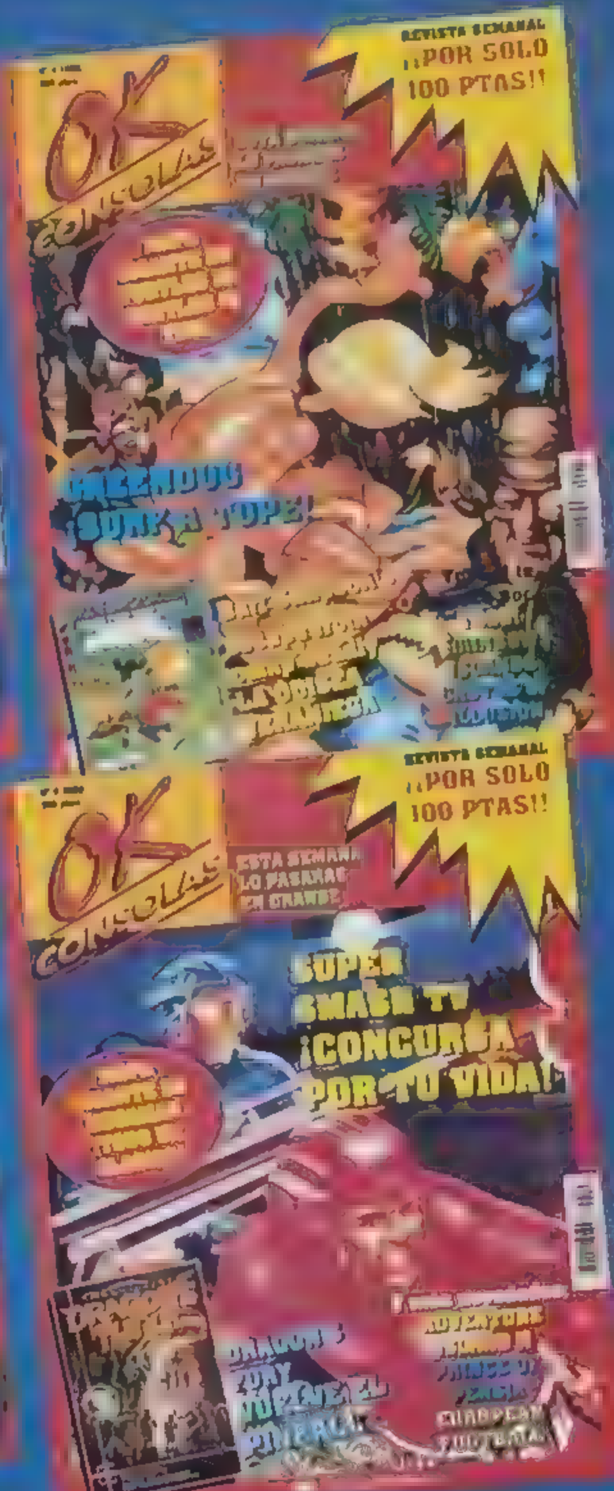
APUNTAROS EL NOMBRE DE ESTE JUEGO, PORQUE COMIENZA UNA NUEVA GENERACION DE AVENTURAS DE ROL

COMET TRONNER



El diseño tridimensional de todas las pantallas del juego, va a sorprender a chicos y grandes.





OK CONSOLAS

VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS

POR SOLO 100

TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

- OK Pasarela: EYE OF THE BEHOLDER
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER

Eye of the Beholder



Receta: junta a cuatro aventureros, mételos en un laberinto subterraneo, enfréntalos a miles de monstruos, mézclalo todo con unos estupendos gráficos y un mejor sonido y tendrás uno de los mejores juegos de rol de la historia.

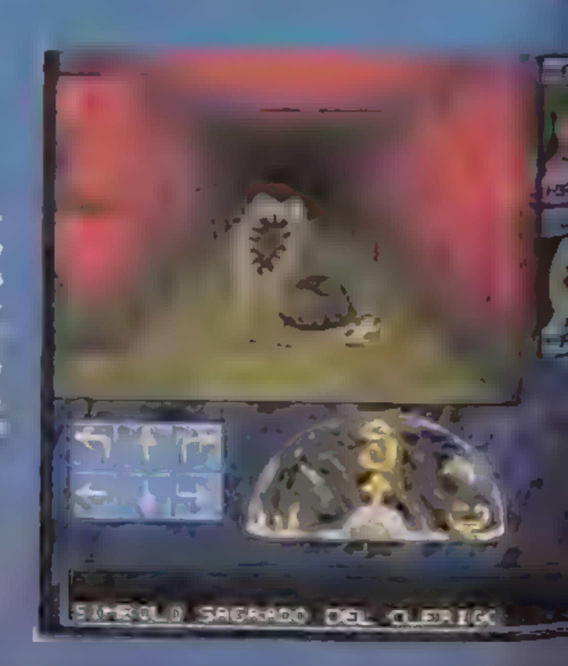
UN CLASICO DE ROL

Que los juegos de rol se han convertido en uno de los géneros más populares es algo que nadie duda pero gran parte de este éxito se ha debido a que los lanzamientos recientes se han [illegible] al gran público, porque ¿quién puede decir que ha jugado al Ultima I, II o III? ¿cuántos de vosotros han terminado el [illegible] o cualquiera de los juegos de rol típicos? Hay pocos. Seguro que sólo los [illegible] fanáticos, porque te tienen que gustar [illegible] este tipo de juegos y tener mucha paciencia para acabarlos.

No es que no sean divertidos, lo que ocurre es que hacen más bien poco para resultar atractivos para la gran mayoría de los jugadores, ya sabéis, a los que les gustan los gráficos más vistosos y los sonidos [illegible] ción. Aunque eso era antes de «Eye of the Beholder». Este fue el primer juego de rol, [illegible]

PUNTO Y APARTE

Realmente no es que hiciera algo, sino que sus programadores intentaron mejorar uno a uno todos los puntos debiles de los



juegos de rol para ordenador. Lo primero que se cambió fue la perspectiva, que pasó de la típica perspectiva a vista de pájaro a ofrecer el punto de vista que tendrían los propios aventureros, esto es, en primera persona. El jugador observa todo en tres dimensiones, lo que proporciona una sensación de "estar allí" insuperable.

Además el sonido, algo que normalmente se suele dejar para última hora y se añade deprisa y corriendo, es excelente. Constantemente se escuchan ruidos inquietantes que ayudan al jugador a preparar y anticiparse al ataque de los monstruos que suelen esconderse detrás de todas las esquinas.

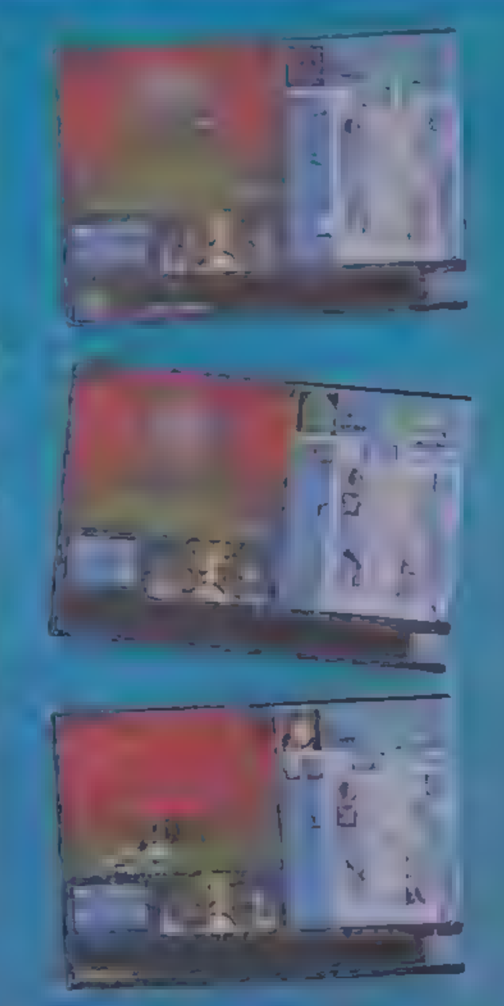
¿Y qué decir del sistema de control? Es estupendo. Todas las acciones se llevan a cabo mediante el ratón y se pueden encadenar comandos y pasar de un personaje a otro de forma rápida y flexible, con lo que en las batallas contra los monstruos nos podremos dedicar a luchar con ellos, no con los controles del juego. Los que no dispongan de ratón tampoco tendrán ningún problema, porque se puede usar el teclado con la misma efectividad.

UNA HISTORIA APASIONANTE

El gobernador de la ciudad de Waterdeep ha encargado a un grupo de cuatro aventureros la tarea de liberar a la ciudad de la diabólica amenaza que se esconde en el sistema de alcantarillas y, por supuesto, ya sabes quién va a dirigirlos. Nada menos que doce niveles tendremos que recorrer antes de encontrar a Xanathar, el Beholder, y acabar con su maléfica amenaza.

Para ello, el grupo deberá explorar las alcantarillas, evitar trampas, y luchar contra monstruos que intentarán poner fin a su misión. La variedad de éstos es enorme y van desde los casi "inofensivos" gusanos gigantes hasta los guerreros mantis o el propio Beholder, invulnerable a casi cualquier arma.

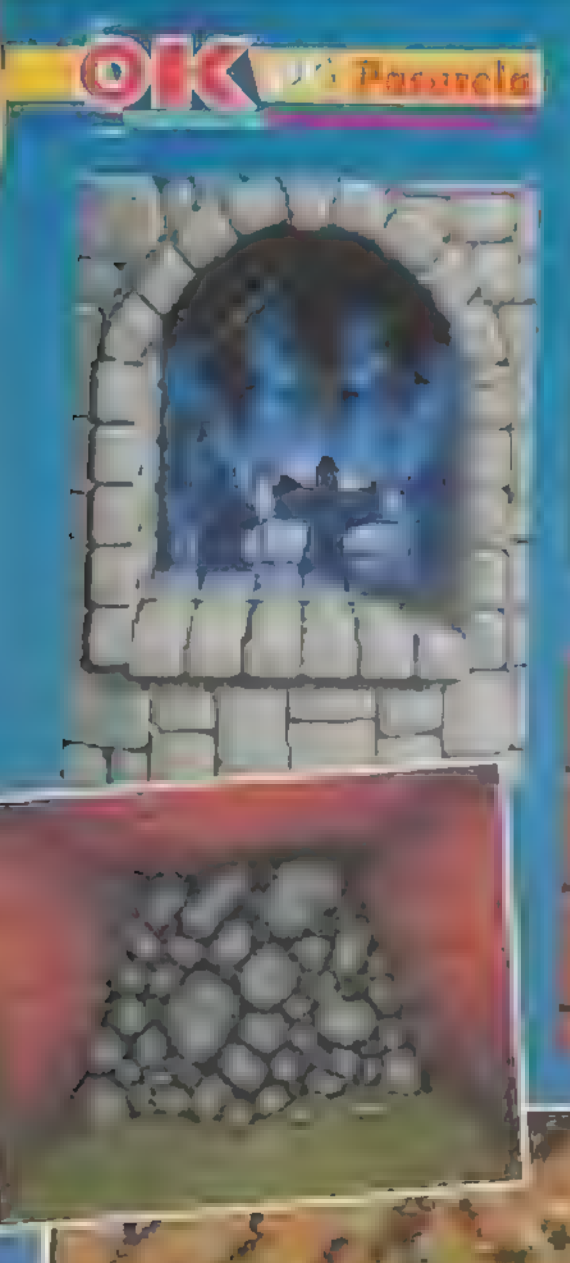
No penséis que lo único que hay que hacer es luchar. ¡Ojalá fuese todo tan sencillo! Hay cientos objetos que recoger y trampas que evitar, y seguro que muchas de ellas harán las delicias de cualquier jugador de rol veterano. El nivel de dificultad está muy bien ajustado, sirviendo los tres primeros niveles como entrenamiento para elaborar tácticas de combate, acostumbrarse a manipular objetos y resolver unas cuantas trampas sencillas, o al menos eso es lo que dice el manual. En mi primera partida ya habían descuartizado, empalado, abrasado y devorado a mi grupo en los tres primeros minutos, aunque en sucesivas partidas la cosa fue mejorando y pude avanzar con relativa seguridad.

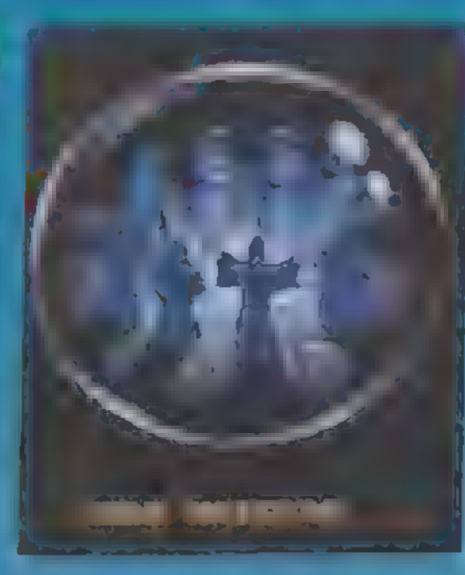


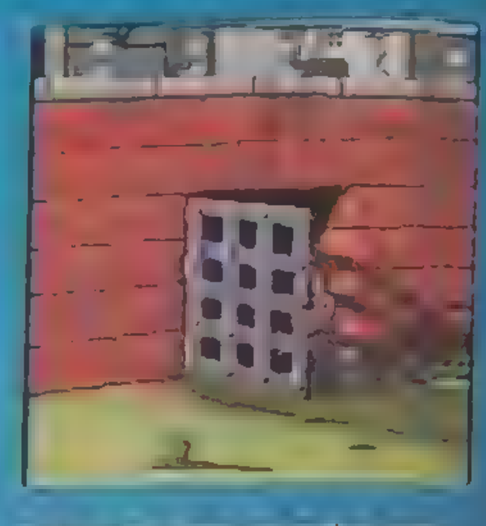
E LOS JUEGOS









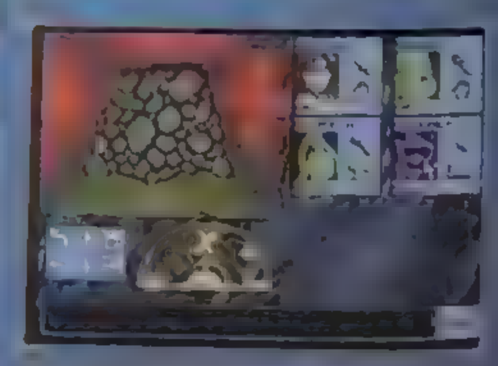


[illegible]

> **Si te gustan los juegos de rol que ponen a prueba tu habilidad, tienes que probar este «Eye of Beholder»**

Una de las cosas más importantes para terminar el juego con éxito es la de formar un buen grupo. La variedad de razas y personajes es enorme: humanos, elfos, [illegible] ja, pero tanta variedad puede producir confusión y hacer necesario probar varias veces hasta hallar la combinación correcta, lo que ya no está tan bien. Encontré que un par de tipos fuertes, un mago para lanzar hechizos y alguien a quien curé sus heridas es una buena combinación, pero existen muchas otros que también pueden dar buen resultado.

La pantalla está dividida en tres partes: la ventana de visión en 3D donde transcurre toda la acción en tiempo real, las ventanas de los personajes con su retrato, su energía y las armas que transportan y por último las flechas que controlan el movi- [illegible] llevan los [illegible] tadísticas de cada uno de ellos: fuerza, in- [illegible] ción y carisma. Hay que tener muy en cuenta todas ellas para ver si un personaje se adapta a una misión determinada. Tiene poco sentido poner a un débil mago en primera línea de combate a luchar con



Además de por la brújula, deberás guiar tus pasos con el mejor de los sentidos.

En tu camino deberás seleccionar a tus acompañantes, y esta tarea no será ni mucho menos fácil





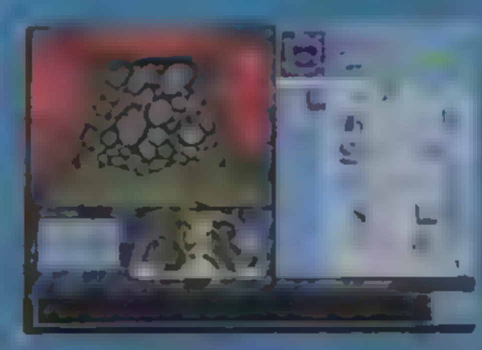
[illegible]

[illegible] lanzar hechizos; supongo que habéis cogido [illegible]

[illegible]

[illegible]

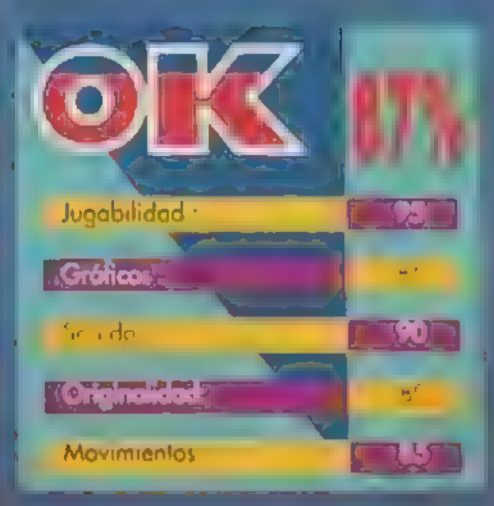
[illegible] Finalmente, comentar otra característica muy interesante y es la de que en ciertos



[illegible] yan aceptado unirse al grupo pueden controlarse de la misma forma que los otros cuatro y si [illegible] deshacer de sus servicios en cualquier momento. Como veis no le falta de nada; [illegible]

[illegible]





OK	87%
Jugabilidad	95
Gráficos	[illegible]
Sonido	90
Originalidad	[illegible]
Movimientos	85

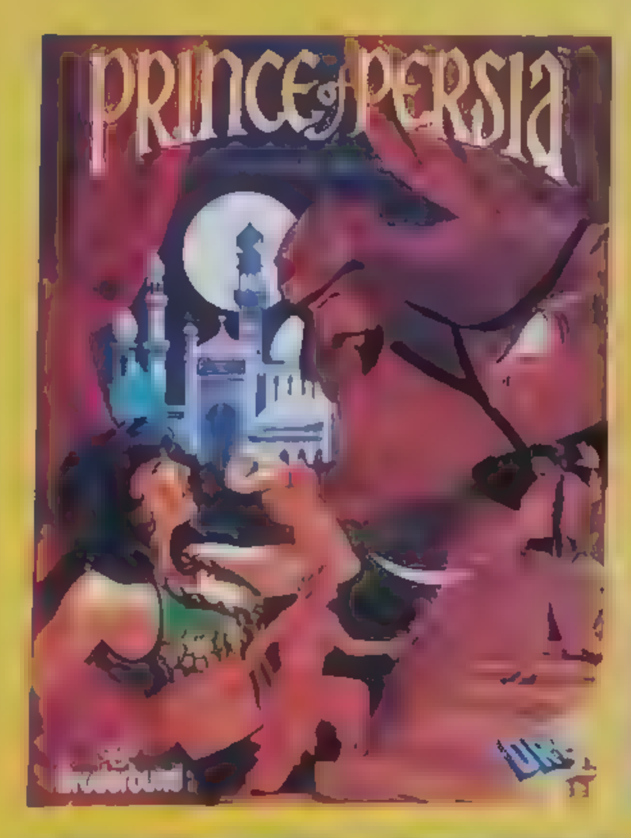


¡SENSACIONAL OF

JUEGA Y ASOM

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis estos dos magníficos juegos de DRO SOFT S.A. en tu domicilio. Pásate las horas más divertidas introduciéndote en el intrigante mundo persa o rescatando a los divertidísimos Lemmings.

PRINCE of PERSIA

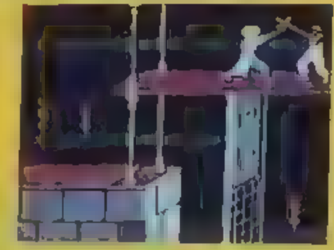


En Príncipe de Persia entras en un exótico mundo de misterios desafiantes, acción tumultuosa e increíbles animaciones. Eres un joven aventurero de una tierra lejana, y la bella hija del Sultán se ha enamorado de ti, pero el gran visir, Jaffar, tiene otros planes. En ausencia de Sultán, te ha encarcelado y a ella le ha dado una hora para decidirse: casarse con él o morir. El destino de tu amada está en tus manos. Necesitarás una agilidad acrobática, un magnífico manejo de la espada y una brillante aptitud para solucionar los enigmas que te encontrarás. Doce niveles con muchos adversarios distintos de creciente dificultad. Unas 250 pantallas que explorar. La animación más realista que se ha visto en un juego de ordenador. Función de grabación de partida. Desarrollo de la acción similar a la de las películas con intriga, romance y sorprendentes









DROSOFT

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el pack de juegos o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción.

Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

ERTA DE SUSCRIPCION!

ABRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu raton pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaidas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caven tuneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings debería hacer qué, los demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 31/12/92

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibir totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C. Postal Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir el pack de juegos en: 3 1/2 ☐
5 1/4 ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº..........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SUSCRIPCIONES
por Tfno.: 457 53 02/03/04
por Fax.: 457 93 12



Secret Weapons of The Luftwaffe, CD-ROM

ENFRENTATE A LAS ARMAS MAS DIABOLICAS DE LOS NAZIS

Lucasfilm no sólo sabe hacer excelentes aventuras. Secret Weapons of the Luftwaffe es una buena prueba de ello. El lanzamiento en CD-ROM de este juego trae además todos los discos de aviones adicionales.

- OK Pasarela CD ROM SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
- Compañía LUCAS FILM
- [illegible] ERBE
- [illegible] EGA VGA
- Tarjeta de [illegible] AD LIB [illegible] SOUNDBLASTER ROLAND

Hacia el final de la guerra, cuando la derrota del bando alemán parecía prácticamente inevitable, sus ingenieros militares se encontraban dando los últimos retoques a armas con las que, de haberlas puesto a punto unos años antes, habrían decidido el curso de la guerra. Aviones invisibles al radar, reactores, cohetes e incluso proyectos para construir "platillos voladores" fueron algunas de las cosas que se encontraron las tropas de los aliados al ocupar Alemania.

Algunos de estos proyectos llegaron a ver la luz, como el caza propulsado por jet Me262 y el caza propulsado por cohete Me163, y demostraron ser armas terribles y que superaban con mucho a los mejores aviones americanos de la época. La tecnología alemana de aquella época estaba mucho más consolidada que la de los aliados, pero una serie de problemas de de-



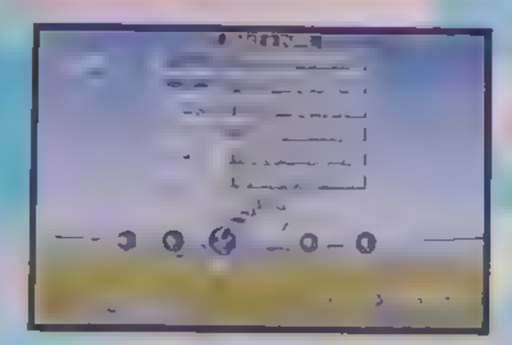
LAS ABOLICAS

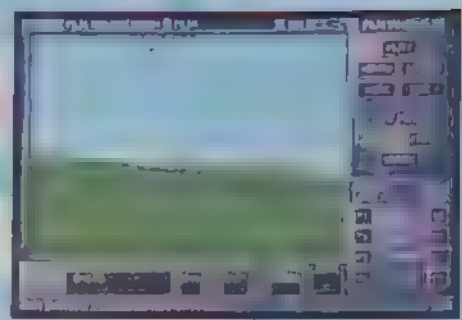
sarrollo, burocráticos y errores por parte de Hitler hicieron que los nazis desperdiciaran la oportunidad de hacerse con el control de los cielos de Europa.

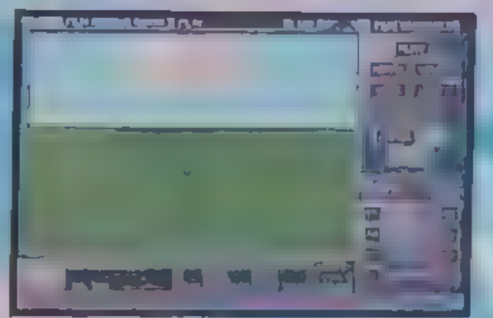
PODER AEREO.
Hoy en día, una de las cosas que primero se intentan conseguir en un enfrentamiento armado es el dominio del espacio aéreo. El presidente Roosevelt dijo de los alemanes que "habían construido una fortaleza alrededor de Europa, pero que habían olvidado ponerle un techo". Esta frase resume perfectamente los acontecimientos que tuvieron lugar cuando los americanos entraron en el conflicto.

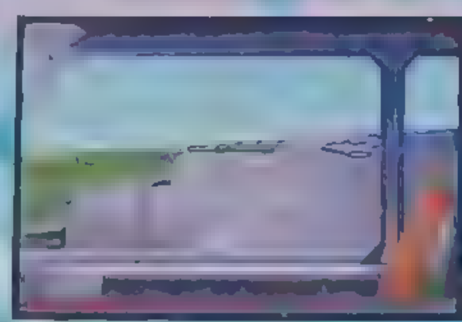
Lucasfilm nos ofrece la oportunidad de volar en todos los aviones que tomaron parte en el conflicto y también en los que no lo hicieron, aquellos que o bien no pasaron de la fase de prototipo experimental o que por distintos motivos no pudieron enfrentarse a los aviones americanos. En el programa original se podía pilotar aviones como el Messerschmitt 262, primer avion a reacción de la historia o el Me 163, un interceptor cohete muy veloz pero que tenía una capacidad de combustible mínima y que una vez agotado su combustible tenía que volver a tierra planeando, lo que le convertía en un blanco perfecto para las ametralladoras de los aviones aliados.

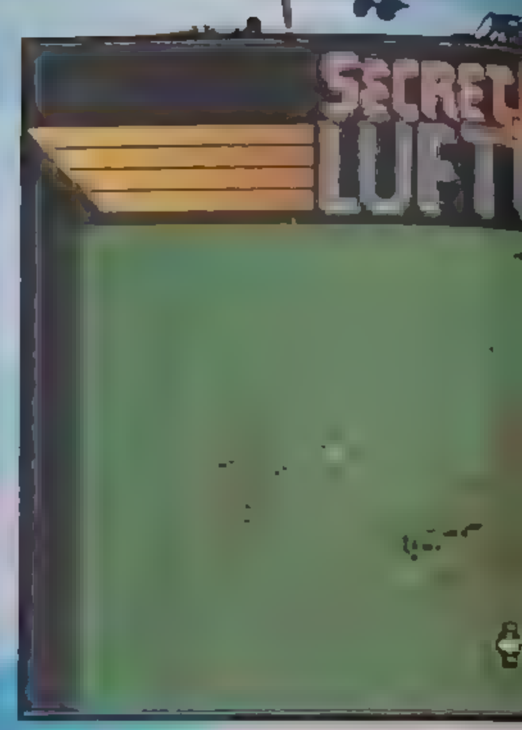
Sin embargo, el más interesante de todos fue el Gotha 229. Este avión se ade-



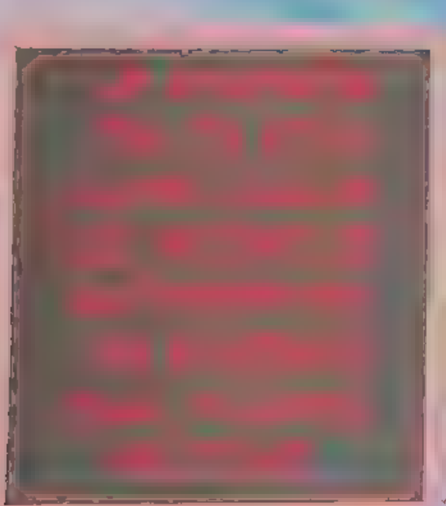








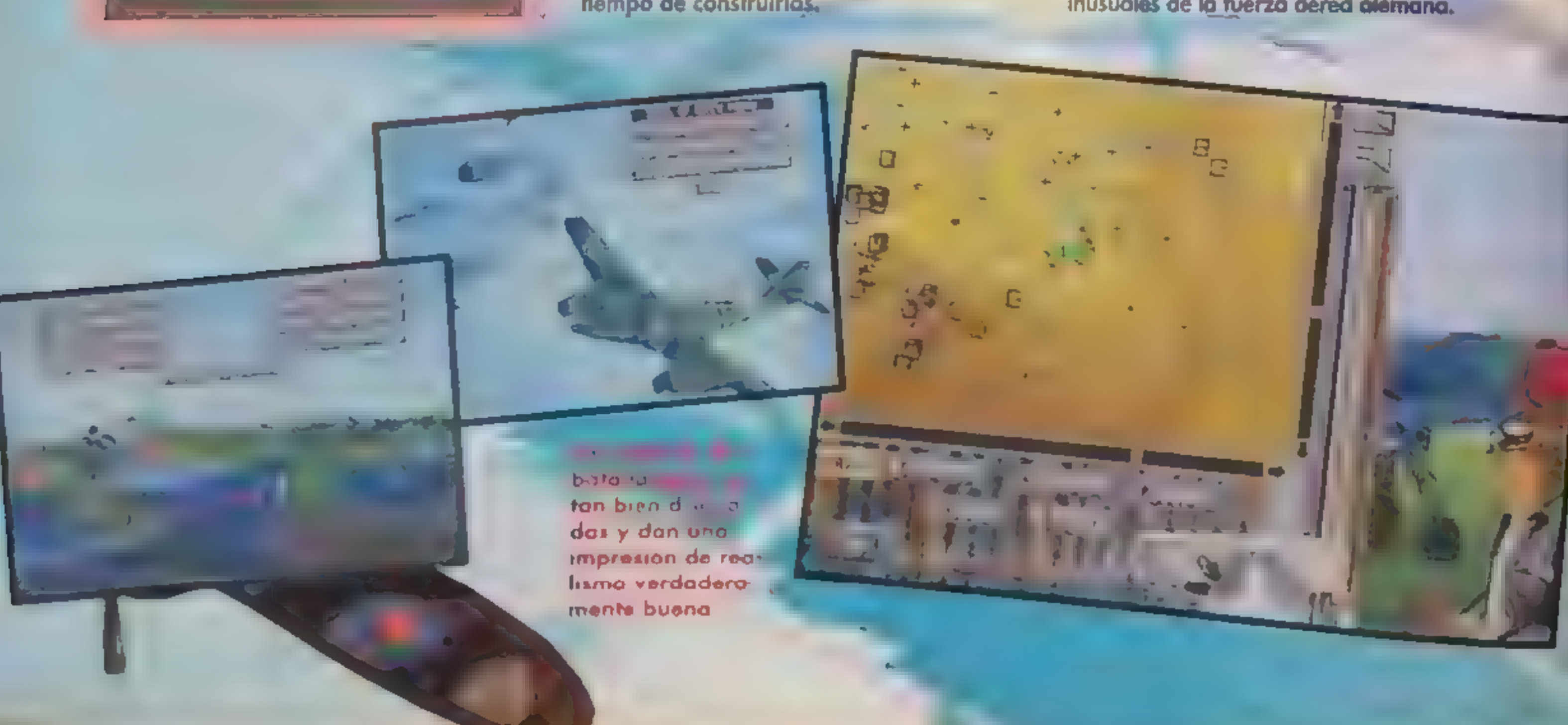
Una de las características más valiosas que po
lo de poder hacer practicas de tiro contra los a



lantó a su tiempo más que ningún otro. Estaba construido de madera y gracias a un recubrimiento de pintura especial era casi indetectable por el radar, algo que sólo ahora han conseguido los americanos. Además de esto, tenía unas características de vuelo excelentes, no como el F117 actual que según sus pilotos es tan fácil de pilotar como un ladrillo en una piscina de mermelada.

Los alemanes tenían proyectadas numerosas variantes, como bombardero con seis motores y un alcance de 6.400 kilómetros, interceptor todo tiempo y caza supersónico, pero por fortuna no tuvieron tiempo de construirlas.

Aparte de estos modelos casi de ciencia ficción también se podían pilotar los aviones de la época, tanto del bando americano como del aleman. Los Me 109 y el Focke-Wulf 190, excelentes aviones multiuso alemanes y los P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt y B-17 americanos. En esta entrega en CD-ROM se incluyen además los cuatro discos de aviones que la compañía puso a la venta como accesorios del juego: el P-80 Shooting Star, que fue el primer avión a reacción americano, el P-38 Lightning, bimotor americano de enorme resistencia y capacidad de fuego y los alemanes Do 335 Pfeil y He 162 Volksjäger, dos de los aviones más inusuales de la fuerza aerea alemana.

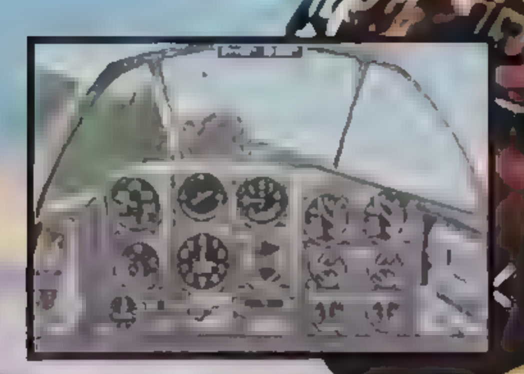


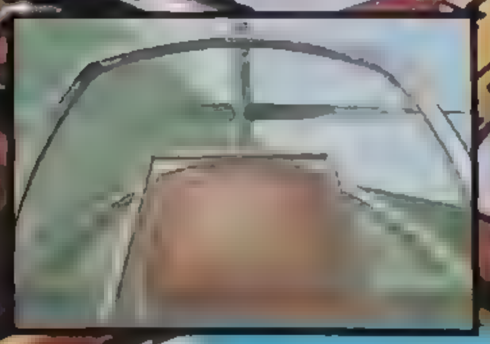
[illegible] tan bien d[illegible] das y dan una impresion de realismo verdaderamente buena

...mos encontrar en este entretenido simulador es ...ones contrarios al bando que hayamos elegido.

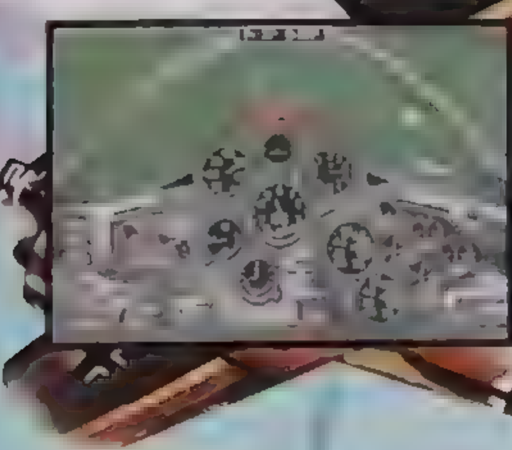
SENCILLO DE JUGAR.

Como en cualquier producto de Lucasfilm, la calidad es algo que aparece nada más abrir la caja. El manual que acompaña al juego es enorme, como tiene que ser en un simulador, pero ese gran tamaño no es debido a que el juego sea complicado de manejar o tenga un número de controles excesivo. La mayor parte está dedicada a hacer un recorrido histórico de los acontecimientos y de los aviones que tomaron parte en el conflicto. Su lectura es una verdadera delicia y cualquier amante de los simuladores tendría que comprarse el juego aunque sólo fuese por el manual.





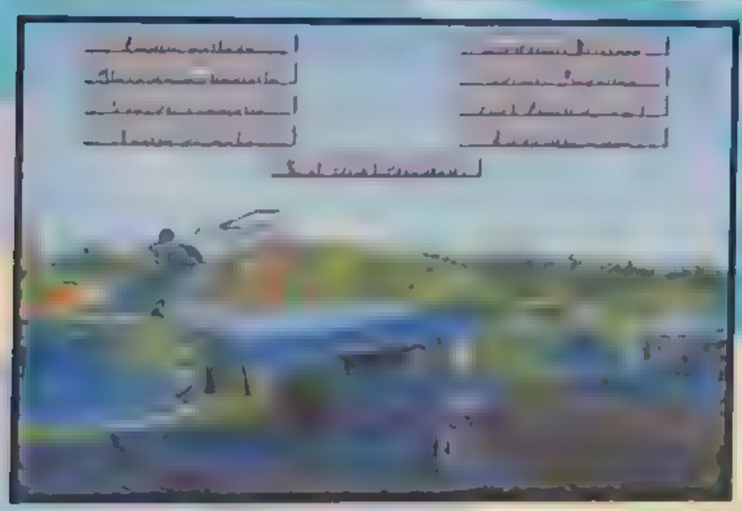








A pesar de lo complicado que pudiera parecer en un principio, cuando te sientas a los mandos del avión [illegible] torna [illegible] de lo esperado y [illegible] ble [illegible] jugadores [illegible]



Las opciones son variadas, permitiéndonos realizar batallas aéreas famosas, incursiones, despegues y aterrizajes peligrosos e incluso algún que otro bombardeo de posiciones enemigas.

«SWOTL» emplea el mismo sistema que los anteriores simuladores de la casa (1942 y Their Finest Hour) usando "sprites" para todos los aviones. Esta técnica proporciona al programa un aspecto inmejorable y además la rapidez y fluidez de movimientos conseguida es muy elevada e incluso lo han mejorado introduciendo más colores y realismo. La variedad de opciones que tiene el juego es enorme y es posible jugar con él como si fuera un sencillo juego de combate, como un complejo simulador de vuelo, como un juego de estrategia si se juega en el modo de campaña e incluso como un programa educativo por su magnífico manual.

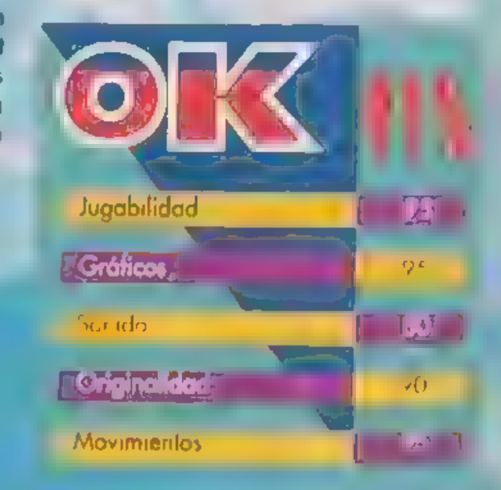
Si se elige el bando alemán, tu objetivo como piloto de la Luftwaffe será detener a la flota aérea de los Estados Unidos en su intento de destruir las fábricas e instalaciones estratégicas del Tercer Reich. Si en cambio se vuela como piloto de la Eight Air Force, la misión será destruir esos mismos blancos vitales en la superficie y a la vez conseguir la superioridad aérea en los combates aire-aire.

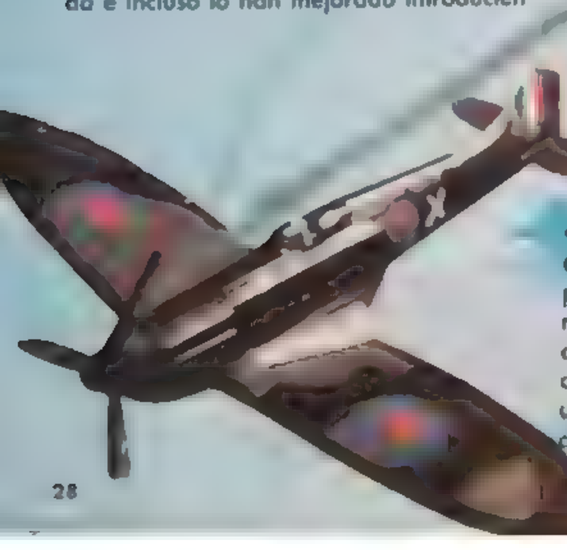
DIFICIL DE DOMINAR

«SWOTL» no es un juego para los que quieran acción pura y dura. Necesitarás practicar bastante hasta conseguir dominar los controles de tu aparato, con la dificultad añadida de que cada avión vuela de forma distinta y no es lo mismo pilotar un B-17 cuatrimotor que un Me 262 a reacción. Esto, que a primera vista puede parecer un inconveniente, no hace sino aumentar más la longevidad del juego y si le añadimos el constructor de misiones que incorpora y la repetición de las mejores escenas del combate como si se dispusiera de una cámara de vídeo, tendremos uno de los mejores juegos que se puedan comprar en PC.

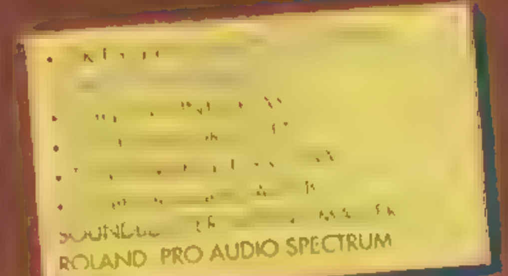
Un piloto alemán dijo al pilotar por primera vez un Me 262 a reacción "esto no es un paso adelante ¡es un salto!". «SWOTL» puede hacerte sentir lo mismo si lo comparas con otros simuladores de vuelo del mercado. Un programa excelente que no debe faltar en tu colección.

Javier Guerrero






Collection
topo
ERBE

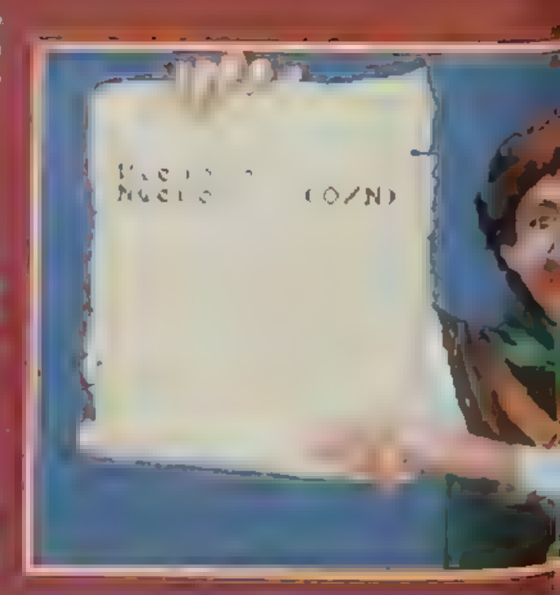




FRODO Y LA
DEL SEÑOR O

El Señor de los Anillos es una de las obras más leídas de toda la literatura. Basándose en ella, los programadores de Interplay han creado una serie de juegos de rol que tienen como escenario el país mágico que creó J.R.R. Tolkien, donde hobbits, magos, elfos, enanos y toda clase de criaturas fantásticas tienen cabida para deleite de los lectores de todo el mundo

Un Anillo para controlarlos, un Anillo para encontrarlos, un Anillo para llamarlos y en la sombra se unirán... Seguro que todo el mundo conoce la historia que voy a contar a continuación, pero si eres de otro planeta, lee: hace mucho tiempo se construyeron los Anillos de Poder, creados para preservar y sostener la Tierra Media. Se dieron tres anillos a los Señores Elfos, siete a los señores enanos en sus palacios de piedra y nueve a los más grandes príncipes de los hombres. Sauron traicionó a Celebrimbor, el creador de los anillos y forjó el Anillo Unico. El portador de ese anillo recibiría muchos poderes: caminar entre los hombres sin ser visto, volverse inmortal y sin edad y dominar a los que llevasen los Anillos Menores. Cuando



Sauron se puso el Anillo, los elfos se dieron cuenta de lo que habían hecho y se quitaron los anillos, luchando contra Sauron. Probablemente habrían sido derrotados si los hombres de Numenor no hubieron intervenido y Sauron se retiró a su fortaleza de Mordor jurando venganza contra Numenor.

Con el paso del tiempo los hombres fueron extendiéndose por la Tierra Media pero Sauron no olvidó su venganza y declaró la guerra a elfos y hombres. En respuesta a los ataques de Sauron, estos crearon la Ultima Alianza y se libró la batalla final a las puertas de la Torre Oscura, refugio del Mal. Muchos murieron, pero al final el príncipe Isildur cortó el Anillo Unico del dedo de Sauron y el espíritu del Señor Oscuro huyó de su cuerpo, con lo que terminó la Segunda Era de la Tierra Media. El Anillo Unico se perdió y fue a parar a manos de un hobbit. El libro El Hobbit narra la historia de cómo Bilbo se hizo con [illegible] y [illegible] El Señor de los Anillos cuenta cómo se lo dio a su sobrino



Frodo para que este lo llevase hasta el Monte del Destino para destruirlo.

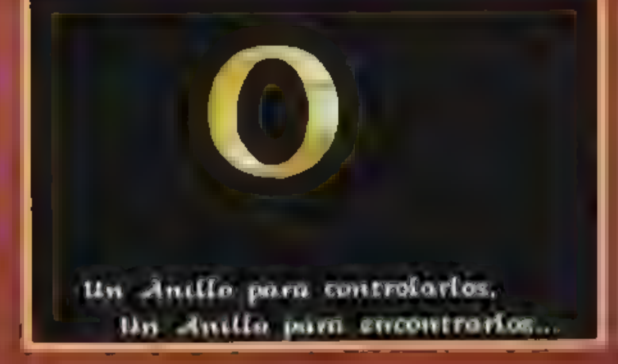
EL PORTADOR DEL ANILLO

En este punto comienza el segundo juego de la trilogía que la casa Interplay ha dedicado a esta obra cumbre de la literatura fantástica. Se ha seguido la estructura típica de un juego de rol, en el que el jugador tiene el control sobre un grupo de personajes, cada uno de ellos con sus propias [illegible] y habilidades. Cada personaje tiene seis características: destreza, resistencia, vida, fuerza, suerte y voluntad, y aunque al comienzo de la aventura tiene una puntuación fija para cada una de ellas, [illegible] y solucionando enigmas, esa puntuación aumentará. Además de estas características, los personajes tienen habilidades [illegible] conocimientos. Las activas sólo entran en juego si el jugador activa el icono corres-

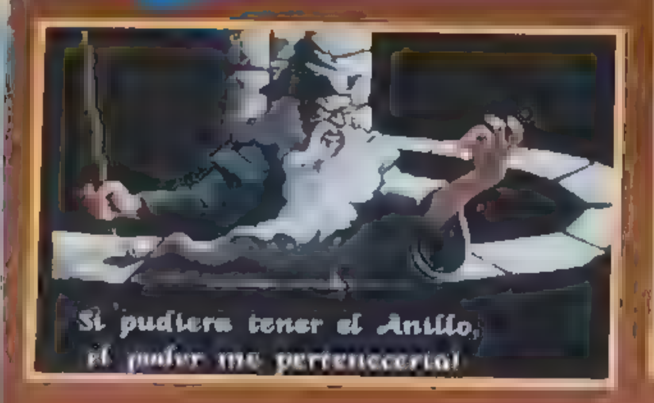
DESTRUCCION
SCURO







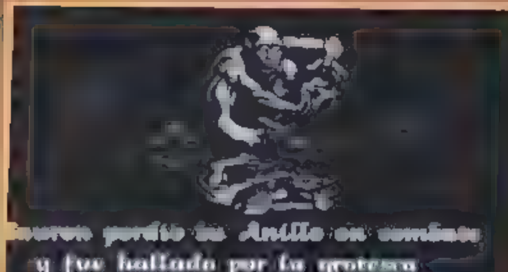
Siempre se dice que segundas partes nunca fueron buenas pero, como en casi todo, "Two Towers" es una clara excepción de tan infame regla. Sus personajes juegan un papel importante en la historia y vosotros seréis quienes atentos a todo lo que ocurre en la pantalla, deberéis sacarles el máximo partido posible.

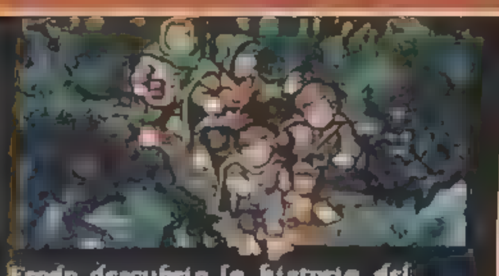


Donde estass, Precioso mío
donde estass!

Hace tiempo los elfos hicieron anillos de poder...

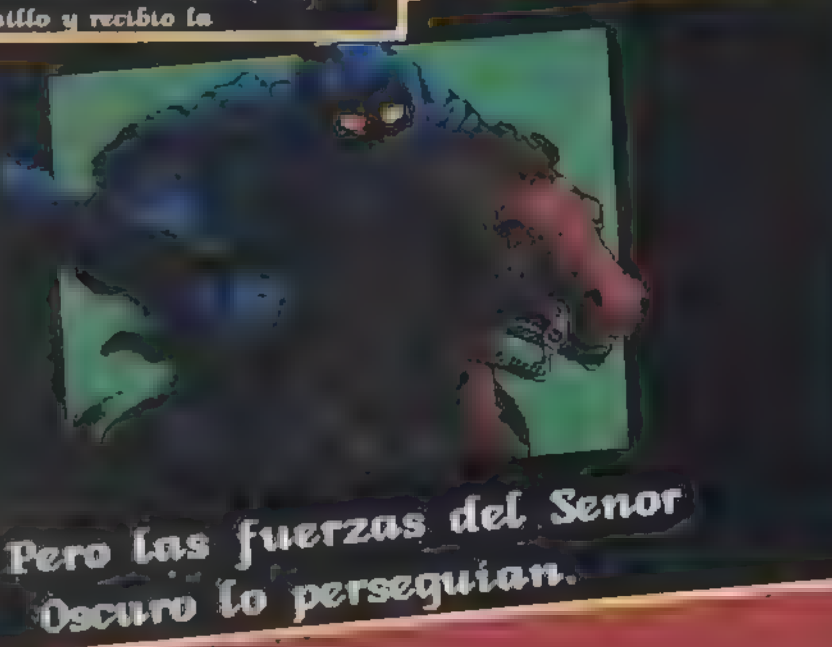
Los anillos de poder son la base de la acción de este segundo juego que forma parte de la trilogía que Interplay piensa producir. Un acierto de leyenda para cualquier jugador.





[illegible] MANOS ESTA EL DESEO DE SER, POR UNA VEZ, EL [illegible] DE ESTA FAMOSA JOYA LITERARIA.

[illegible] pontos adicionales en la batalla y las de [illegible] adicional sobre una carrera o una cultura. El juego utiliza el ratón y el teclado para controlar a los personajes. En la parte in- [illegible] para realizar alguna tarea como abrir una [illegible] reflejos rápidos, la respuesta del [illegible]





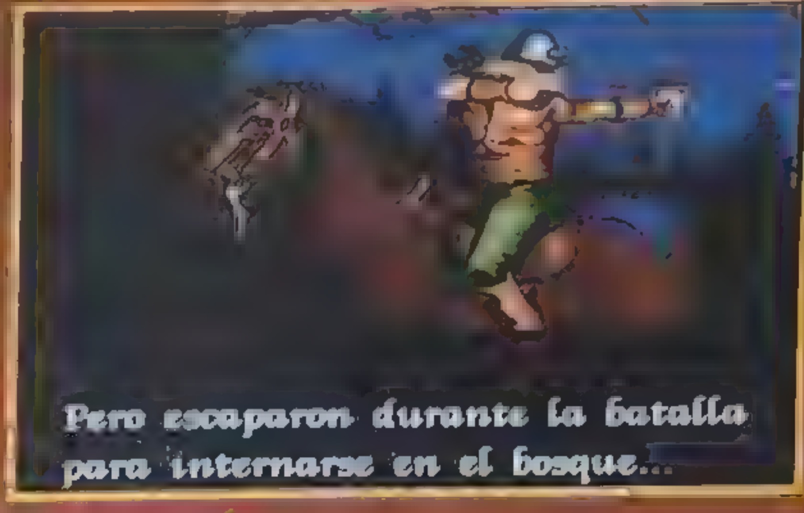
El Señor Oscuro no está por la labor [illegible]

Para mover a los miembros del grupo se usa el teclado, pero al soltar la tecla de [illegible] tardan algún tiempo en hacerlo, lo que lle- [illegible]

[illegible] personaje realiza la acción correspondien- [illegible] de, pero sí que hay una gran variedad de [illegible] divertida esta fase del juego. Hay una opción de automapa muy útil que va dibujando nuestro camino según avanzamos. Los gráficos están bien, no son maravillosos [illegible] misma perspectiva que en juegos como Ultima VI o VII, con una animación algo más cuidada de lo habitual, aunque tampoco es para lanzar cohetes. La aventura en sí es divertida, con multitud de cosas que hacer y objetos que encontrar. Se pueden incorporar los personajes del anterior juego, aunque no es en absoluto imprescindible haber jugado a él para disfrutar de esta segunda parte.

A los que conozcáis la novela seguro que os gustaría sentiros prota- [illegible] ñado alguna vez ser Aragorn, Frodo o el mismísimo Gandalf? Pero el jugador de rol

la aventura es totalmente divertida, pero sobre todas las cosas prima un alto grado de entretenimiento al tener que localizar una buena cantidad de objetos. Fundamentalmente habrá que estar muy atentos a todo lo que vaya sucediendo.

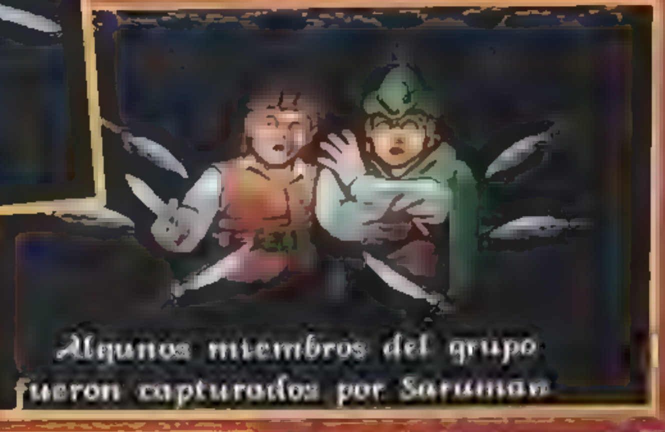


Pero escaparon durante la batalla para internarse en el bosque...

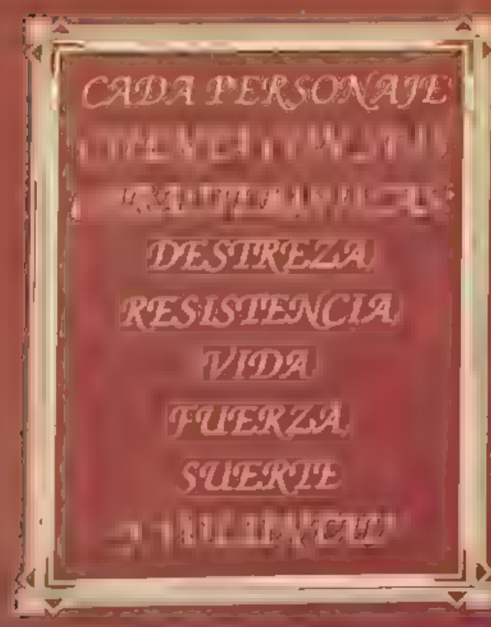
experto esto es un juego que aunque grande y bien estructurado no alcanza el nivel de otras ofertas del mercado, pero para [illegible] qué va eso de los juegos de rol y comenzar con buen pie, no encontrará mejores aliados que Frodo y compañía.

Javier Guerrero



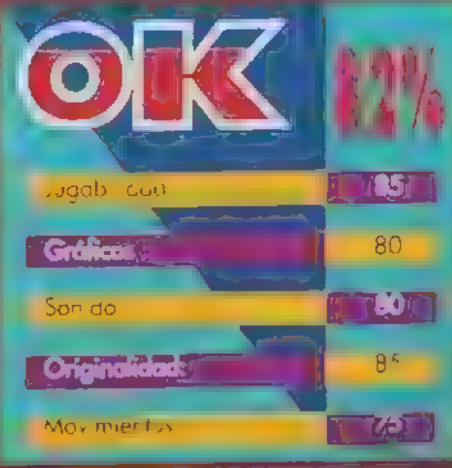


Algunos miembros del grupo fueron capturados por Saruman





Tu grupo ha de ser compacto y bien armado si quiere evitar ser hecho prisionero por los ejércitos enemigos.





EXPLOTA PLATINUN EN BARCELONA

¡PRECIOS

BOON!

NOVEDADES SUPERNES

SUPER DOUBLE DRAGON, STREET-FIGTHER II, TKO BOXING, RACE-DRIVING, NCAA BASKETBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, SUPER MASH TV. ROBOCOP 3, TORTUGAS I UNESQUADRON, RPM RACING NEO GEO

T.N.T. PLATINUN COMPANY

NOVEDADES SEGA

GREENDOG, ACUATIC GAMES, TALMIT'S ATUENTURE, ALIEN 3, TROPHY SOCCER, TEAN USA BASK, JENNIFER CAPRIATI TENNIS, SPLATTER MOUSE 2, LEMMINGS, SMASH TV, PREDATOR 2, FUTURE III, CYBER COP. NHL 93 HOCKEY.

PLATINUN HORTA
C VILAPISCINA 14
08031 BARNA

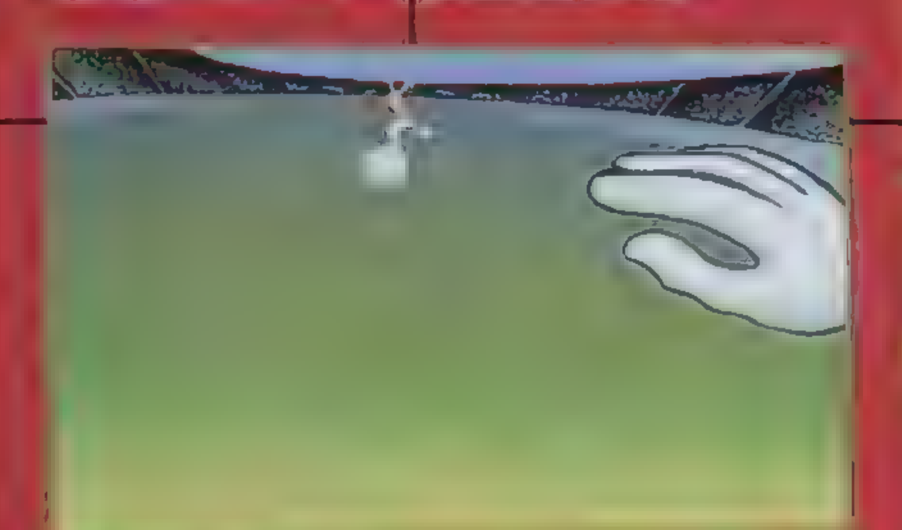
PLATINUN VERDUM
C VILADROSA 82
08031 BARNA


"BOOM"
SUPERNINTENDO
CONSOLA+SUPERMARIO+
STREET FIGTHER II
28 690 + IVA
"BOOM"
MEGADRIVE
CONSOLA A PARTIR DE
17600 + IVA
"BOOM" PC
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y JUEGOS A PARTIR DE
1200
"BOOM" SUPERNINTENDO
CONSOLA + CONTROL SET
16 990 + IVA
LA MEJOR
TIENDA DE VIDEOJUEGOS
DE BARCELONA YA EN
FUNCIONAMIENTO
DIPUTACION 385
08013
BARCELONA
"BOOM"
GAME BOY
JUEGOS A PARTIR DE
3900
"BOOM"
MEGADRIVE A PARTIR DE
3990
PLATINUN GRACIA
P' SAN JUAN 192
08025 BARNA

OK PC Pasarela

- OK Pasarela BUNNY BRICKS
- Compania SILMARILS
- Distribuidor PROEIN
- Tarjeta Grafica VGA CGA EGA
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUNDBLASTER

BUNNY BRICKS





EL CONEJO BATEADOR

El super conejo Bunny se enfrenta a un desafío mayor que el de luchar por la liga de beisbol. Y es que su capacidad bateadora está fuera de toda duda, motivo por el cual alguien se ha preocupado de confeccionarle un partido a su medida con blancos fijos y rectangulares que debe machacar con fuerza si quiere seguir sobreviviendo en el irreal mundo al que ha sido transportado.

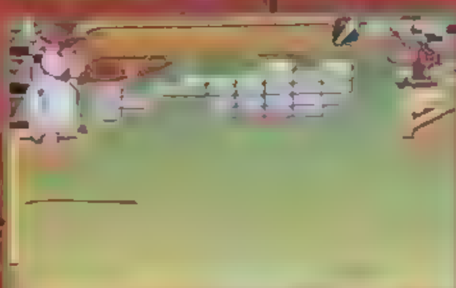
El juego consiste básicamente en ir cumplimentando pantalla a pantalla un conjunto multicolor de ladrillos que deben ser destruidos con puntería y eficacia. Nada de complicaciones. Si conoces ya alguno de los juegos de fama editados que se valen también de este sistema, te encontrarás como pez en el agua. Un arcade machacón y destrozón que incluye la caracte-



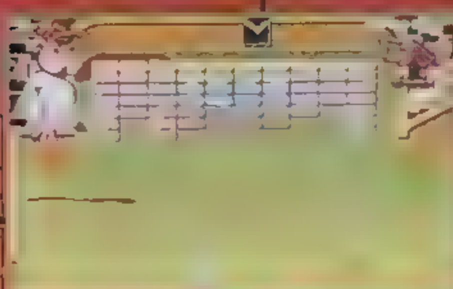












[illegible] versiones de [illegible] en [illegible] de béisbol para ir desparramando las bolas por la pantalla. Los ladrillos irán cayendo unos tras otros cuando los impactos de la pelota se dejen notar sobre su superficie.

Algunos de los ladrillos son bonificados, y nos proporcionarán algunas propiedades muy útiles durante el juego. Super-



golpes capaces de derribar una fila completa de ladrillos, velocidad lenta de la bola para calcular con exactitud la trayectoria de la misma, etc.

Los mundos por los que se habrá de ir moviendo, son divertidos y llamativos, pero en ningún caso serán simples o fáciles de acabar. Cada uno de ellos tiene alguna que otra dificultad añadida que desviará

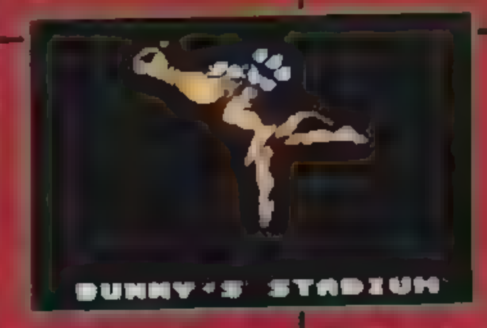
peligrosamente nuestra misión principal de batear con saña sobre el objetivo. Incluso a veces habrá que solucionar un pequeño puzzle para conseguir acabar el "ladrillero" nivel.

No se porqué Bunny nos ha metido en este embrollo, pero sí se que si no le ayudamos, probablemente no será capaz de salir con bien de él y pasará a engrosar la lista de lápidas que inundan el cementerio particular de este juego.

Cuando se le lanza la bola, comenzarán las hostilidades a las que nuestro conejo "profe" deberá enfrentarse. Golpearla de derecha a izquierda o viceversa, o utilizar un golpe espectacular y frontal, son cosas que le darán la victoria si es que ésta es posible de conseguir.

El juego se sale muy poco de las normas establecidas para este tipo de entretenimientos "modo [illegible] Arkanoid". Todo dependerá de como asimilemos eso de que tenemos un conejo con bate y no una raqueta [illegible] a una nave. Las [illegible] en [illegible] y

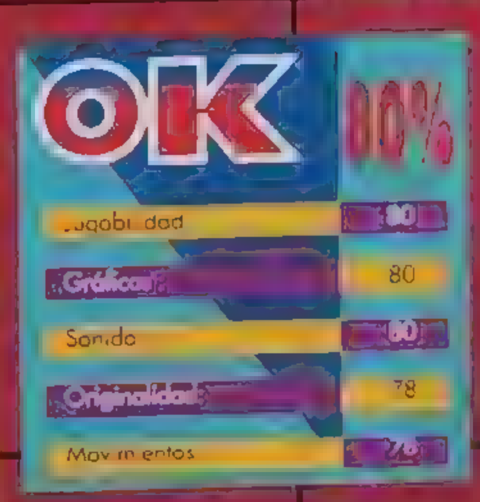




[illegible] lo que [illegible] la dificultad o nivel de interés y adicción que queramos ponerle al juego. Yo pienso que este arca de palabras tiene [illegible] ¿y vosotros?

[illegible]







WIZKID



La descendencia de Wizball sigue siendo tan prestigiosa como se esperaba. Esta vez el hijo, Wizkid, deberá rescatar a toda la familia de las garras del sempiterno malvado Zark. El nuevo desafío te está esperando en 256 colores.

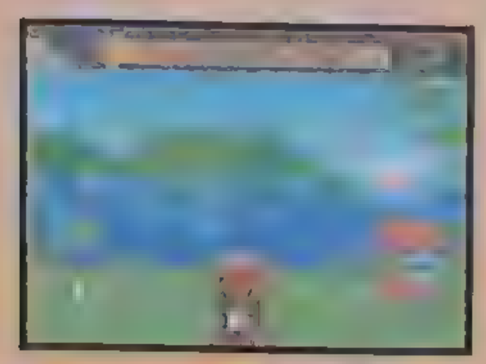
EL ENANO SALTARIN

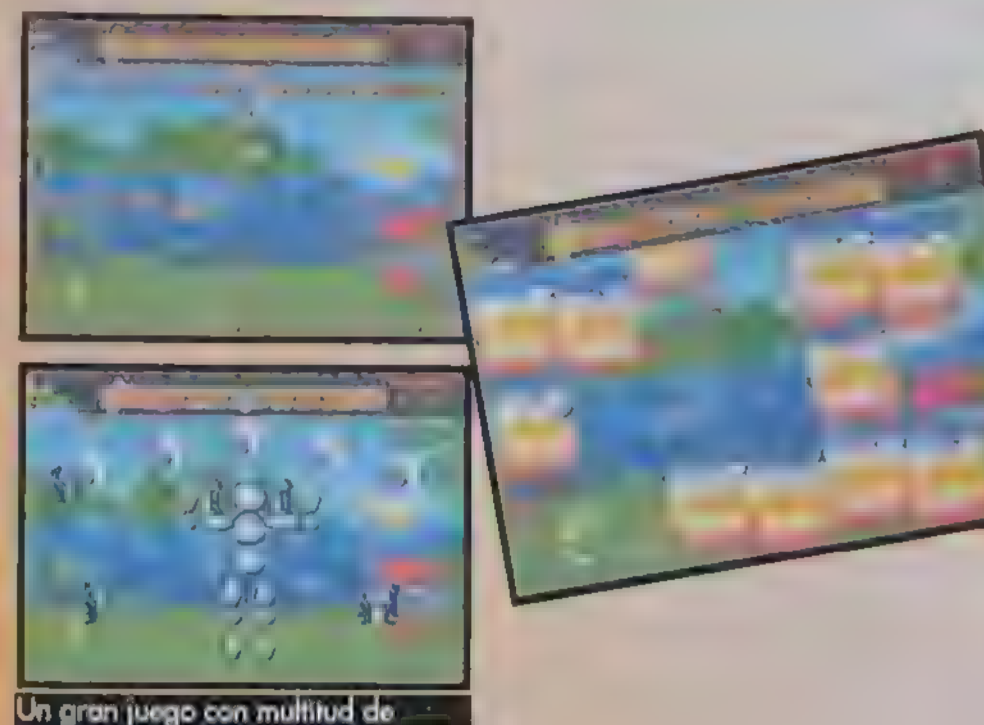
- OK Pasarela WIZKID
- Compañía OCEAN
- Distribuidor ERBE
- Tarjeta Gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB SOUND BLASTER ROLAND

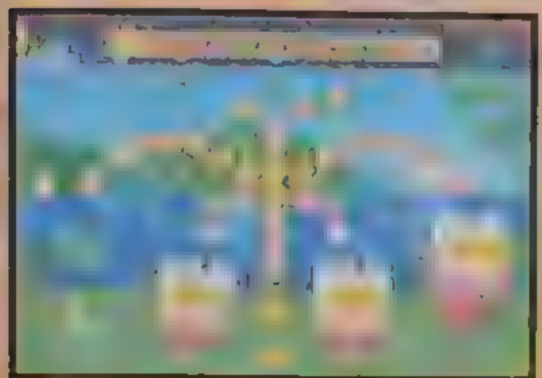
EL RETORNO DE UN CLASICO.

Allá por 1987, la prestigiosa Ocean nos sorprendió con un extraño pero atractivo juego llamado Wizball. Por aquel entonces los usuarios de compatibles no pudieron disfrutar de él -yo por suerte tenía mi viejo Spectrum- y tuvieron que esperar a que Ocean se deciese a programar la versión PC. Por desgracia Ocean nunca lo hizo, pero a cambio, nos ha regalado esta segunda parte cuya calidad es tanta o mayor que la de su predecesor. En aquella primera parte controlabamos una especie de bola -que según decían los programadores era un mago- que debía derrotar al malvado de turno, en este caso un tal Zork -perdón, Zark-. Además le acompañaba una gatita -de la familia de los feli-

SI LA PRIMERA PARTE, REALIZADA PARA SPECTRUM, OS ENCANTO, ESTA REVALIDA DE WIZKID OS PONDRA TODOS LOS CHIPS DE PUNTA.







Un gran juego con multitud de niveles para divertirse a tope.

nos, no penséis mal- llamada Nifta. Por supuesto derrotaron al malvado Zark y todos vivieron felices, Nifta tuvo ocho gatitos y Wizball se casó con Wizard. Por supuesto tuvieron su descendencia, el nuevo ser se llamaría Wizkid y, como habréis deducido, es el héroe de esta segunda parte en la que, por enésima vez se demuestra que el refranero español a veces falla. Para realizar esta segunda parte, a los programadores se les ha ocurrido que el malvado Zark rapte a los padres de Wizkid y a Nifta, con lo que nosotros deberemos ir en su busca, pero... ¿Que tenemos que hacer? RESCATA A WIZBALL.

El juego se puede incluir dentro del grupo en el que, entre otros, se encontrarían el Tetris y el Arkanoid. Tranquilos, no os asustéis ya que en éste juego váis a encontrar de todo. Wizkid deberá atravesar un total de nueve fases aparte de la fase final en el castillo de Zark -donde se encuentran nuestros padres-. Cada fase consta de varias pantallas en las que nuestro objetivo será acabar con todos los enemigos que se enuentren en la misma. Wiz no dispone de ningún tipo de disparo con el que fundir a sus enemigos, pero sí utilizará distintas figuras en la pantalla que, empujándolas en la dirección correcta conseguirán acabar con todo bicho viviente que se encuentre en su camino.

Es es básicamente el sistema que utilizaremos para acabar con nuestros enemigos. Aparte, después de pasar ciertos niveles, aparecerá una tienda en la que podremos adquirir ciertas ayudas dependiendo del dinero que hayamos conseguido recolectar durante la partida -y que normalmente no suele ser mucho-.

En esta misma tienda podremos comprar el cuerpo -sí, las manos, los brazos, etc.- indispensable para acabar algunas fases al más puro estilo videoaventura.

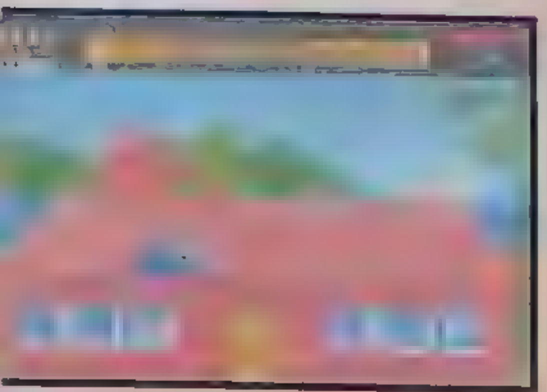
Obviamente el juego tiene muchas mas posibilidades que te dejamos que descubras tú.

COMO OCEAN MISMA.

Ahora entramos en lo de siempre, los grá-



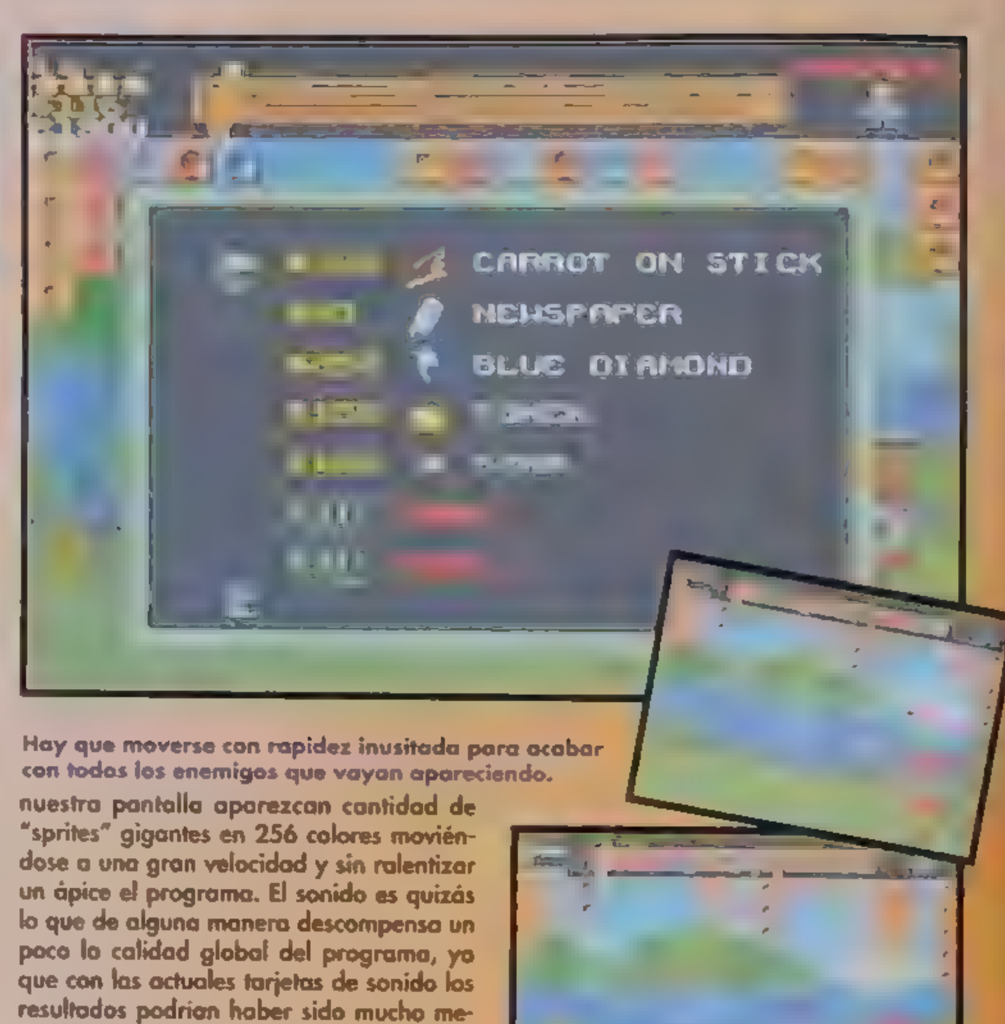
EMPUJANDO TODOS AQUELLOS OBJETOS QUE APARECEN POR LA PANTALLA, CONSEGUIREMOS ELIMINAR A LOS ENEMIGOS.



Para pasar un rato super entretenido, Wizkid se convertirá en el juego ideal.

ficos se parecen mas a una máquina recreativa que a un juego de ordenador, ya que por fin las casas de Software se han decidido a incluir gráficos en 256 colores también en los arcades. Estos son muy coloristas y simpáticos, además de poseer un tamaño realmente considerable -teniendo en cuenta que nuestros PC's no poseen "sprites" por hardware, esto es todo un logro- que dan al programa un ambiente simpático que deja jugar fácilmente.

Técnicamente, pues que os vamos a contar de los señores de Ocean. Los que hayan podido contemplar sus programas en los distintos tipos de ordenadores y consolas se darán cuenta de que todo lo que toca Ocean se convierte en oro -en nuestro caso en un buen programa-. «Wizkid» está dotado de una rapidez digna de mención que contribuye a que la jugabilidad aumente sobremanera y haga que en nuestra pantalla aparezcan cantidad de "sprites" gigantes en 256 colores moviéndose a una gran velocidad y sin ralentizar un ápice el programa. El sonido es quizás lo que de alguna manera descompensa un poco la calidad global del programa, ya que con las actuales tarjetas de sonido los resultados podrían haber sido mucho mejores. Tan solo queremos recordar a Ocean que esperamos que en este aspecto nos sorprenda algún día como lo hizo hace tiempo en nuestros Spectrums y Commodores -y si no recordad los que podáis el famoso tema de los Beatles que pudimos escuchar en nuestros Spectrums en aquél genial TOMMY-.

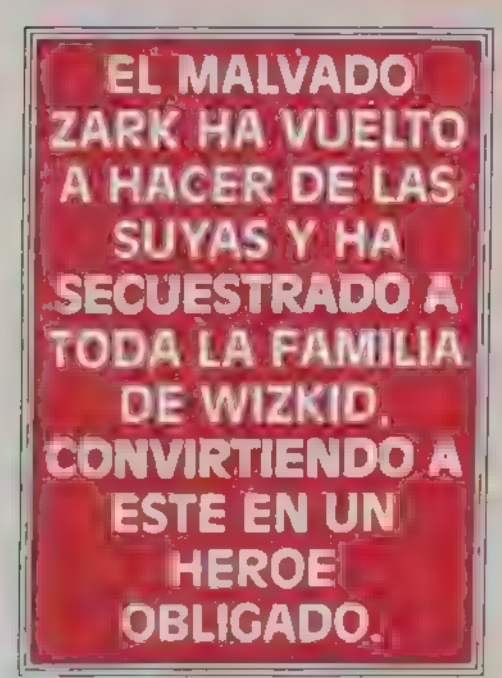


Hay que moverse con rapidez inusitada para acabar con todos los enemigos que vayan apareciendo.

NUESTRA OPINION.

Pijerias a parte, estamos ante un gran programa cuyo principal objetivo es el de divertir sin excesivas complicaciones, aunque en ciertas partes del juego te encuentres completamente perdido y no tengas ni idea de que es lo que tienes que hacer. Y ahí quizas se encuentre uno de los principales problemas de este juego, ya que exceptuando las fases en que nuestro objetivo es destruir a los enemigos, las demás se vuelven un poco confusas y no sabes realmente que es lo que haces ahí y como narices salir. Por todo lo demas es un programa altamente recomendable que paliará en parte el no haber podido disfrutar de aquella genial primera parte que ya hace cinco años -¡como pasa el tiempo!- nos trajo Ocean a nuestras pantallas.

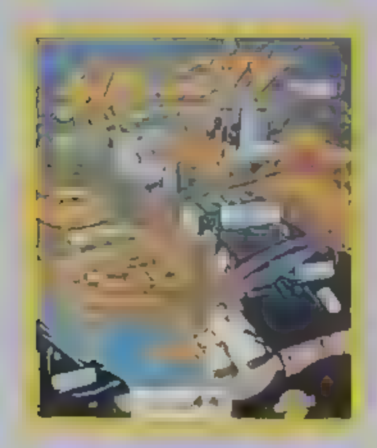
JUAN CARLOS SANZ



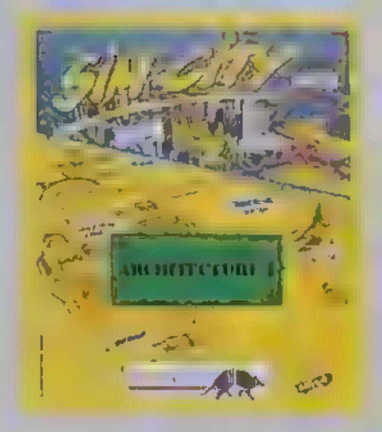
OK 80%

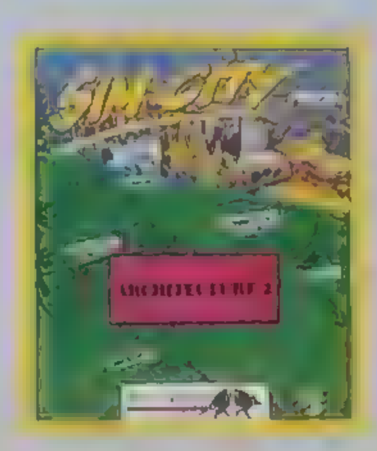
Jugabilidad	82
Gráficos	85
Sonido	70
Originalidad	75
Movimientos :	90

AHORA JUNTOS EN UNA EDICION DE LUJO











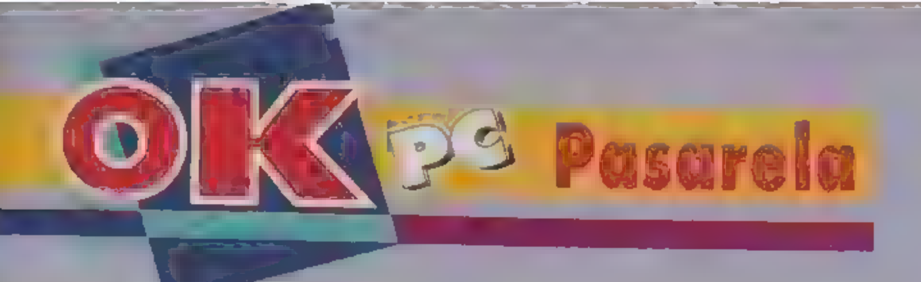








SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID

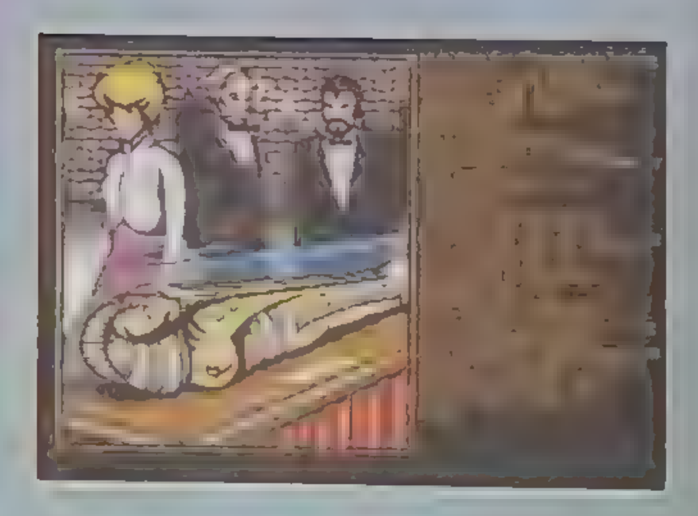


- OK Pasarela: SPACE 1889
- Compañía PARANGON
- Distribuidor PROEIN
- Tarjeta Gráfica EGA VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUND BLASTER, ROLAND

Space 1889



Los juegos de rol suelen transcurrir en extrañas tierras, con extraños individuos que obedecen a extrañas leyes para sobrevivir. Enfrentarse a todo eso mientras se controla a varios personajes, cada uno de ellos con sus propias características, simultáneamente sólo es parte de la diversión que pueden ofrecer.



UN VIAJE FA
AL ESPACIO E

El mundo de Space 1889 es un mundo lleno de maravillas mecánicas, intrigas internacionales, civilizaciones desconocidas y sobre todo aventuras, muchas aventuras. Si alguno de vosotros está buscando un juego que le mantenga ocupado durante semanas o incluso meses ya no tiene que buscar más, lo ha encontrado. Imaginaos un mundo en el que a finales del siglo XIX, en plena época victoriana, **los viajes interplanetarios fuesen la cosa más normal del mundo, en el que todo funcionase mediante vapor y en el que países como Japón, Inglaterra, Francia o Alemania hubiesen establecido bases en planetas como Venus, Júpiter y Saturno. Qué ocurriría si se mezclasen las fantasías de Julio Verne o H.G. Wells con el talento científico de Thomas Edison y el suspense de una obra de Conan Doyle para crear el guión de un programa? Seguramente saldría algo muy parecido a Space 1889.**

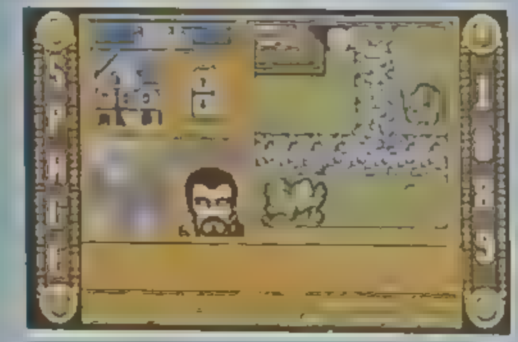
EL VAPOR ES LA CLAVE

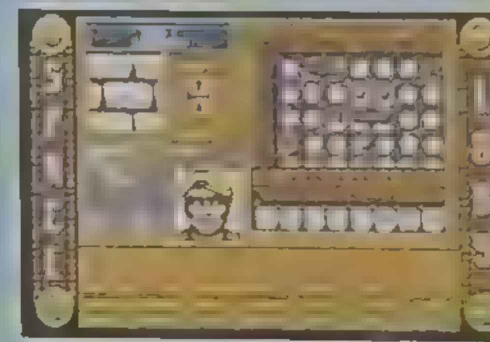
La electricidad ya era conocida por aquella época, aunque todavía no se utilizaba a gran escala y casi todos los objetos mecánicos eran propulsados mediante carbón y vapor. Ya se disponía de motores de combustión interna, pero como ocurría con la electricidad, su empleo era minoritario. El transporte individual estaba limitado al caballo, todo el transporte terrestre se hacía mediante trenes y el marítimo se llevaba a cabo mediante barcos impulsados por turbinas, todo ello a vapor. Hasta aquí todo se ajusta más o menos a como era en realidad el mundo por aquel entonces, pero la gran diferencia entre el mundo de este juego y los 1880 de verdad es que ya se empleaban aparatos voladores.

Edison hizo en Marte el descubrimiento de la madera de elevación y lo aplicó en la construcción de grandes barcos volado

ESCENARIO Y PERSONAJES PERTENECEN A LA EPOCA VICTORIANA AUNQUE LAS COLONIAS SE HAN EXTENDIDO POR DIVERSOS PLANETAS.

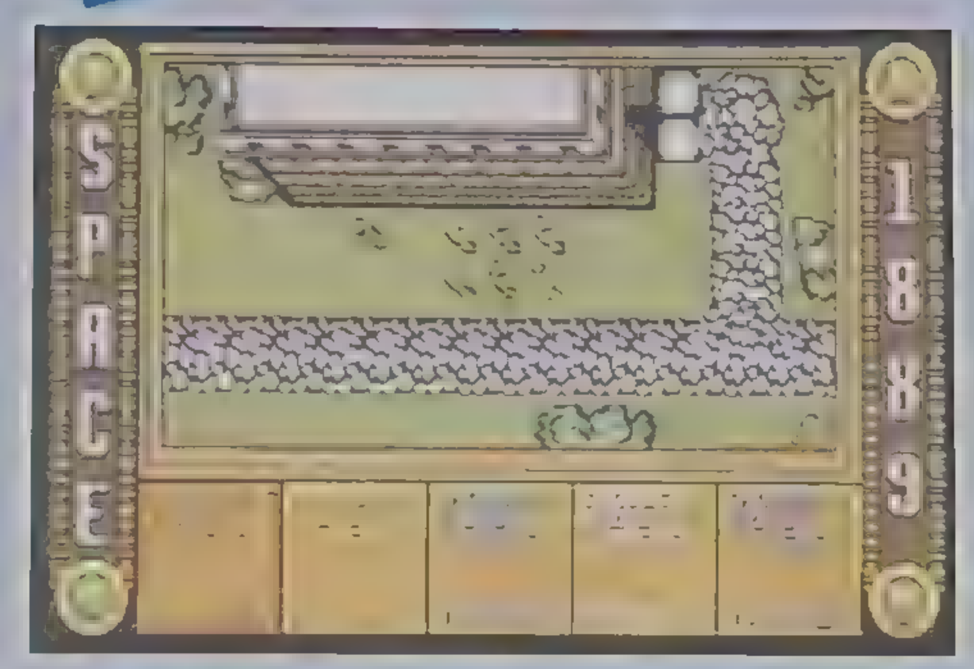






NTASTICO XTERIOR





Un buen equipo de ayudantes será primordial si se quiere conseguir un buen desarrollo del juego y acabar triunfante tu complicada misión .



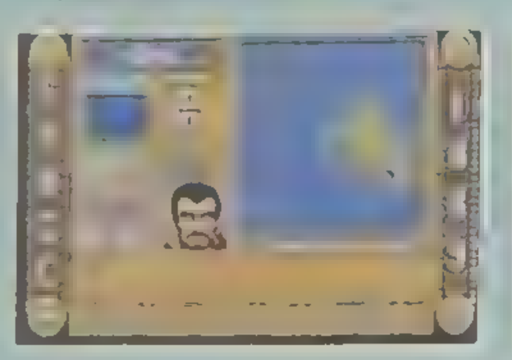
Las características de cada personaje son muy importantes a la hora de realizar esta o aquella determinada acción que nos lleve a cumplimentar cada parte del juego.

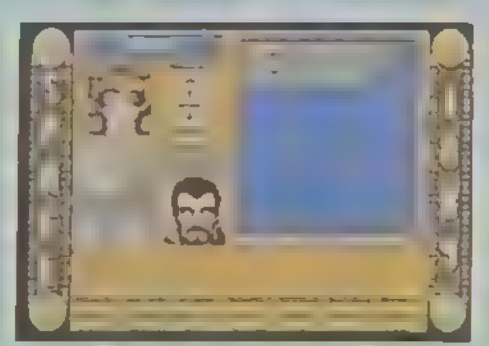
EL ASPECTO GRAFICO ES SIMILAR AL DE LOS JUEGOS DE LA FAMOSA SERIE «ULTIMA», CON GRAFICOS DE PEQUEÑAS DIMENSIONES.

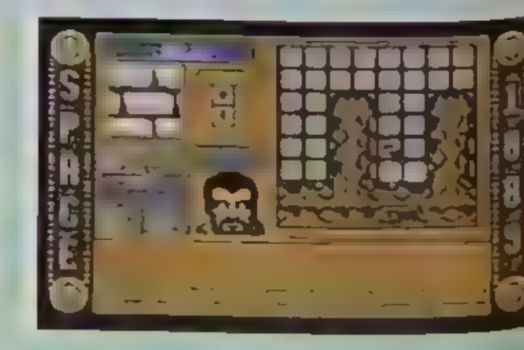
res e incluso barcos espaciales impulsados por...vapor, claro, y este descubrimiento posibilitó el establecimiento de colonias en varios planetas. Las armas son las mismas de las que se disponía en realidad en aquella época. Rifles y escopetas que se tenían que recargar manualmente después de cada disparo, armas de recarga automática, ametralladoras como la famosa Gatling y grandes cañones.

Lo primero que hay que hacer es crear algunos personajes y darles sus características, que pueden elegirse entre una amplia variedad de oficios y habilidades. Uno de los factores más importantes en esa elección será el status social de los personajes. La sociedad victoriana era una sociedad muy clasista y se encontraba dividida en grupos sociales bien definidos que determinaban el tipo de vida y las expectativas de las personas. Pasar de una clase a otra no era nada fácil y de más a menos estaban la familia real, la aristocracia, la burguesía, la clase media, la clase trabajadora y la gente que trabajaba en el campo. La presencia de la mujer en esa época era mínima y siempre permanecía detrás del varón en un segundo plano, aunque en esta aventura podremos jugar con mujeres tan aventureras como el que más.

Una vez hayas formado el grupo con cinco o menos personajes, puedes comenzar a jugar. La historia comienza en una re-







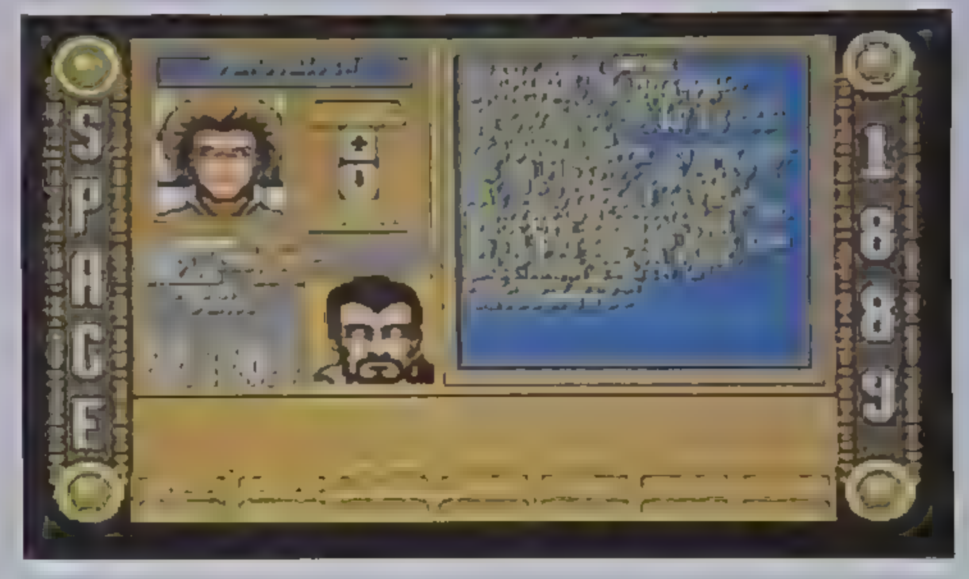
cepción en el Museo de Londres, en la que se exhiben varios objetos egipcios descubiertos recientemente. "Por casualidad" oyes que un equipo de exploradores alemanes han descubierto restos de lo que podría ser la tumba del faraón Tutankamon y decides crear tu propia expedición junto con unos cuantos compañeros (que serán los personajes que has creado al principio)

COMIENZA LA MISION.

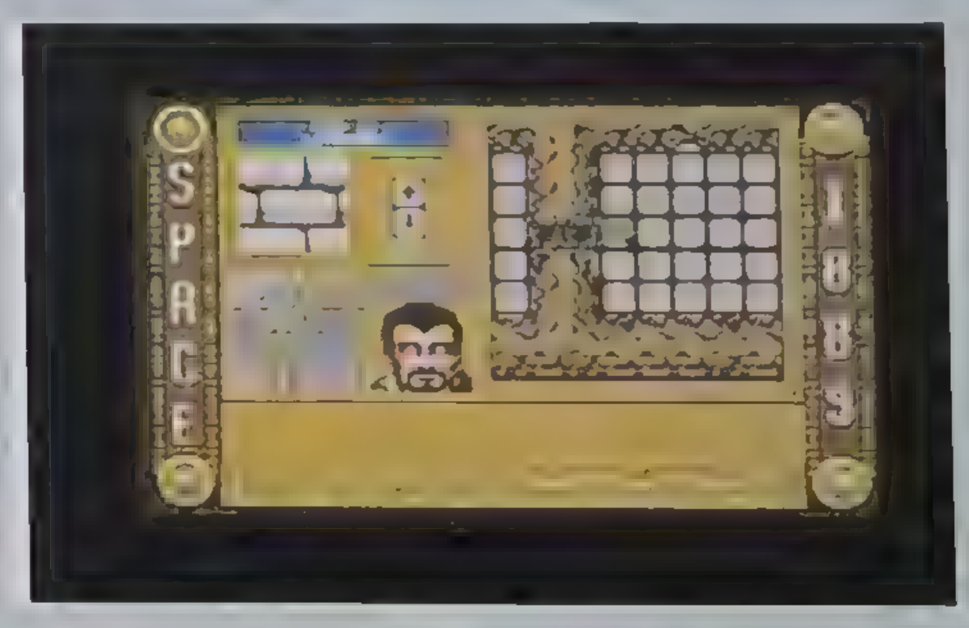
Te encuentras en las calles de Londres con sólo un poco de dinero en los bolsillos y ante la difícil misión de descubrir antes que los alemanes la tumba del faraón. Pero eso es sólo el principio y posteriormente todo se complicará hasta llegar a lugares como Marte, Júpiter, Venus e incluso la luna. Antes de llegar allí será necesario completar numerosas pruebas y hacerse con varios objetos que nos ayudarán en nuestra misión. Hay mucha, muchísima gente con la que hablar y de la que obtener información e intercambiar objetos para conseguir una recompensa.

El sistema de control utiliza tanto el teclado como el ratón y aunque parezca mentira, es preferible el primer método. En la parte inferior de la pantalla aparecen los comandos, a los que se puede acceder pulsando su inicial. Hablar, Coger, Usar, Estudiar, Ver...Todo la acción tiene lugar en una pequeña ventana que proporciona una vista aérea de los lugares por los que discurre la aventura.

El aspecto gráfico es similar a la de los juegos de la famosa serie «Ultima», con gráficos pequeños y poco definidos que en ocasiones dificultan la identificación de los objetos. Mueves a los personajes con el teclado, pero el desplazamiento de la pantalla resulta en ocasiones demasiado brusco.



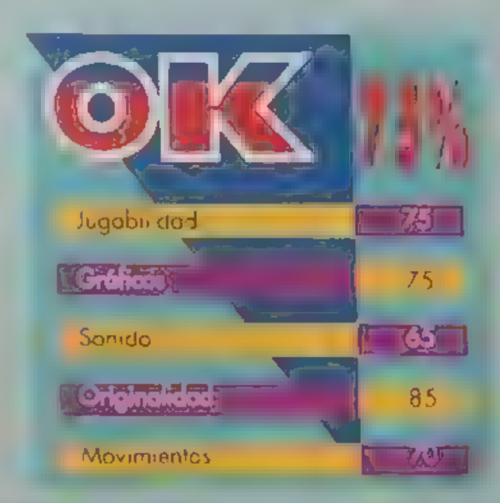
La representación gráfica se hace poco vistosa al mostrar a los personajes en reducidas dimensiones, aunqu esto no afecte demasiado a la hora de entretenerse.



TENDRAS QUE CREAR UN BUEN EQUIPO DE PERSONAJES BIEN SELECCIONADOS QUE RECORRAN LA AVENTURA CON GARANTIAS DE EXITO.

Este es un juego grande y para los que os gusta tomaros las cosas con calma. Hay que dar muchas vueltas hasta conseguir avanzar en la aventura y la posibilidad de hacer cualquier cosa y en cualquier momento hace que seguir la pista correcta sea difícil. El sistema de combate, algo que tiene gran importancia en un juego de rol, es bastante bueno. Al enfrentarse a un enemigo el grupo se separa y se puede controlar a cada personaje de forma independiente, dando órdenes de ataque, retirada o cambio de arma o de objetivo. El manual, que al igual que el juego está traducido, contiene muchísima información y habrá que leérselo si se quiere llegar a alguna parte. A algunos no les atraerá este Space 1889, pero es un juego grande, en el que se pueden hacer muchas cosas y hay muchos lugares que descubrir, las dos condiciones indispensables que debe tener cualquier buen juego de rol y que este tiene de sobra

JAVIER GUERRERO



SUMMER CHALLENGE

- OK Pasarela: SUMMER CHALLENGE
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, THUNDERBOARD, ROLAND MT 32, LAPC 1, PC SPEAKER

¡TU PUED

Fiebre de triunfo, olor de medallas, aliento de competición, una pócima mágica que bien complementada con tu cuidado cuerpo, te llevará al olimpo de los dioses convirtiéndote en la admiración de todos. ¿Estás dispuesto a someterte al más exhaustivo examen deportivo?

SOLO PARA PROFESIONALES

Si como bien suponemos no estás harto aún de competiciones deportivas (léase Barcelona 92), ha llegado el momento de que entregues todas las enseñanzas adquiridas a un juego, «Summer Games», solamente apto para profesionales.

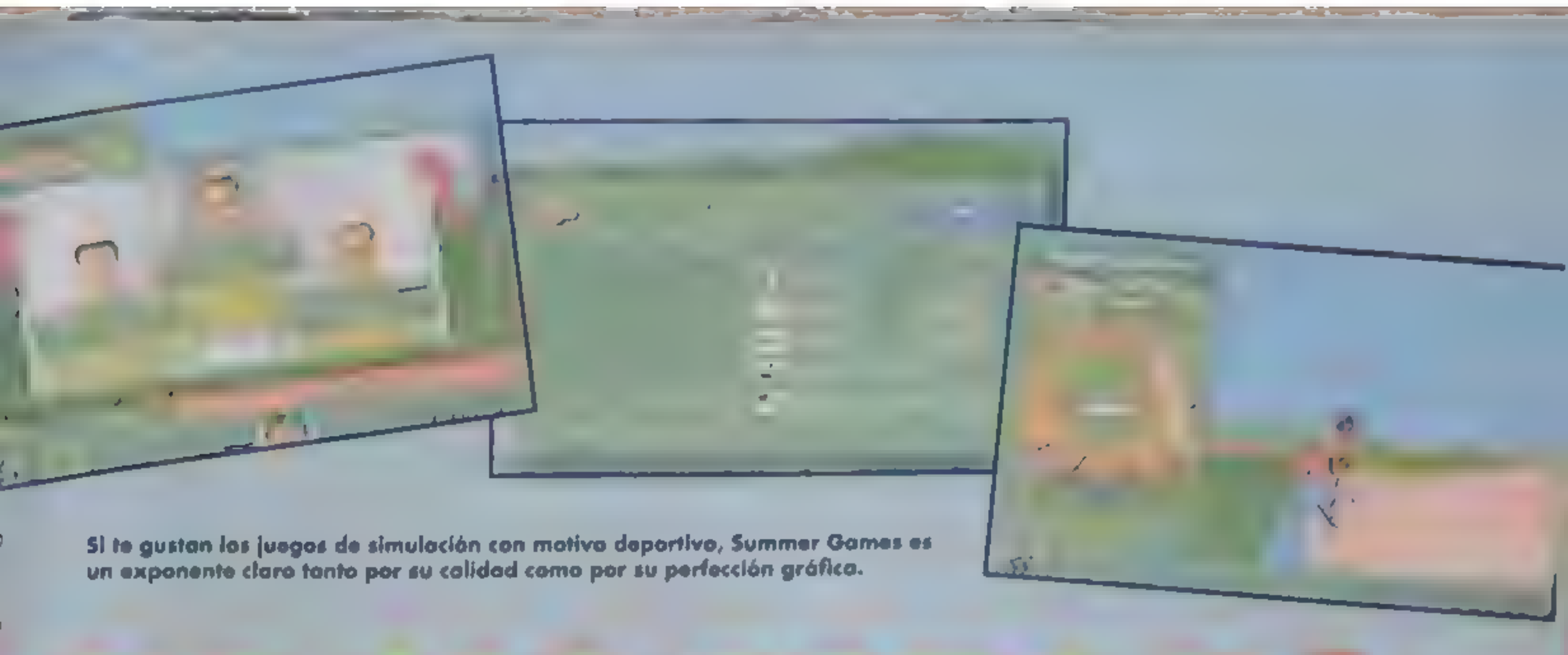
Ya no es que quierás batir una marca allí y otra allá, de modo que estés durante un ratito sentado en las nubes del éxito, aquí o eres el número uno (bueno, te dejamos que seas hasta el dos, ¿vale?) o todos los televidentes de medio mundo, convertirán tus actuaciones en algo tan divertido como un programa en directo de Martes y Trece.

Para ello podrá utilizar un bien preparado joystick, un ratón de aptitudes inigualables e incluso aquellos que posean una rápida esparragera por mano, podrán utilizar el teclado. Esta es toda tu ayuda. ¡Ah, sí! me dejaba eso que llamáis inteligencia y que de vez en cuando dejáis caer por algún juego de rol o aventura gráfica. Esto es solamente un simulador deportivo, pero cuando empecéis a sufrir sus rigores, es posible que algunos de vosotros hubieráis preferido escuchar toda la discografía de Julio Iglesias aquella tarde.

Si posees Windows (ver 3.0 o 3.1) este juego también corre por sus pistas...

bien, muy bien, "mu gonito", pero no penséis que váis a escapar por ninguna de las ventanas de la famosa aplicación. Otra buena noticia es que como máximo, vuestro disco duro se incapacitará en 1.5 Mb. de espacio una vez que el programa se haya autoinstalado. Tendréis un menú de opciones a vuestra entera disposición donde os será otorgado el inalienable derecho de variar la precisión de los detalles, la música, el sonido, calibrar el joystick o reinstalar el programa, temas todos





Si te gustan los juegos de simulación con motivo deportivo, Summer Games es un exponente claro tanto por su calidad como por su perfección gráfica.

...DES HACERLO!

que conseguirán distraeros un ratillo de la verdadera finalidad el juego.

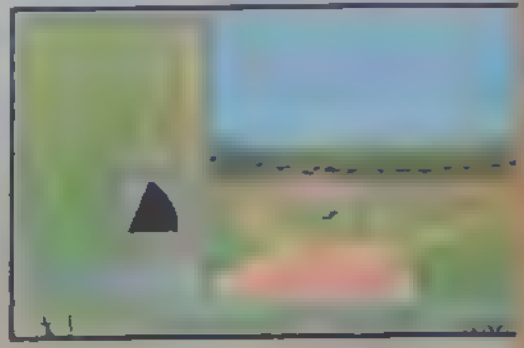
A LA PISTA

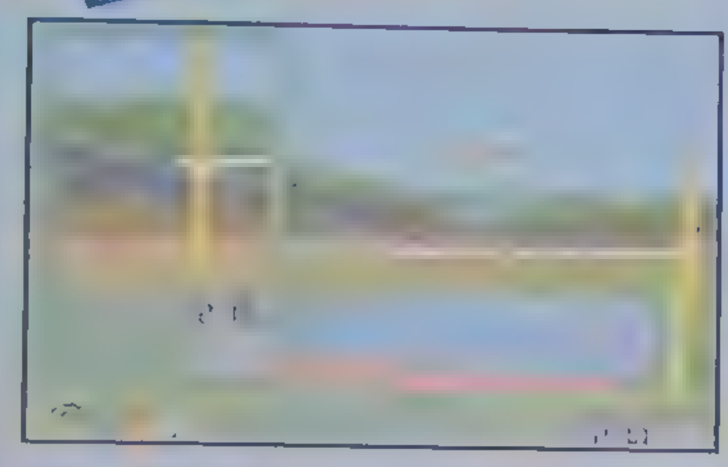
Después de que paséis convenientemente los pasos previos de la protección y demás cúmulos de sapiencia anti-copia de los diseñadores, ya estaréis dispuestos para enfrentaros a un reto que difícilmente olvidaréis. Un menú inicial, ya pone un punto de conocimiento sobre lo que podéis o no hacer. ¿Para que leche iban a poner un menú de opciones si no fuera para elegirlas? No hay muchas, pero sí que son suculentas. Entrenamiento o Torneo clasificarán al prudente y al listillo. El prudente será el que diga eso de : - Bueno, no se, quizá pueda o quizá no, a lo mejor gano, a lo peor quedo el último - (extracto de una carta de Butragueño a la FIFA). En cambio el listillo de turno exclamará : - ¿Qué passsssa? ¡venga pónlo en marcha! ¡vái a zabé quién e er mendo dando caña a estos atletas de ...(pi,pi,pi)..! ante todo calma y mesura y un respeto por los contrarios, si ya lo decía Julio Augusto Cayo del pie Izquierdo : - Los que van a morir te miran con malos ojos - Ocho pruebillas de nada os esperan con las pistas abiertas, con el público bien acomodado, con los jueces en los lugares designados por la organización, que por cierto se ha vuelto a olvidar de meter anuncios publicitarios en los dorsales, ¡dita sea!, con la pasta que da eso. Unicamente faltas tú y te aseguro que la gente te va a exigir que consigas nuevos récords y que dejes en mantillas al más preparado de tus adversarios. Son los derechos que dá el pagar entradas de preferencia.

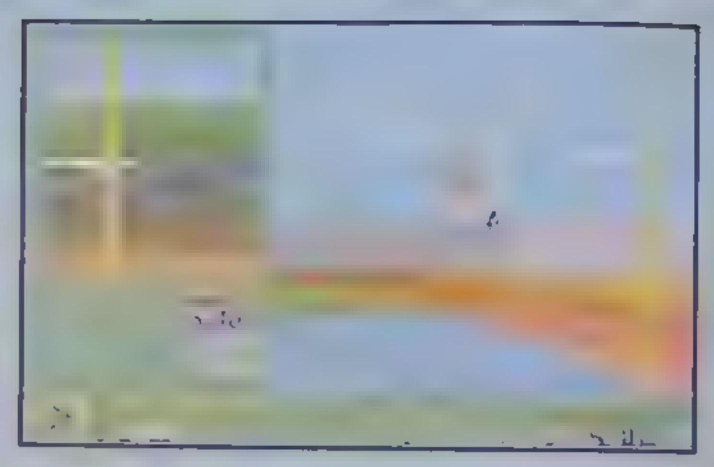
> La sensación que uno tiene cuando se pone en marcha con el juego, es la de estar en la propia piel del atleta.

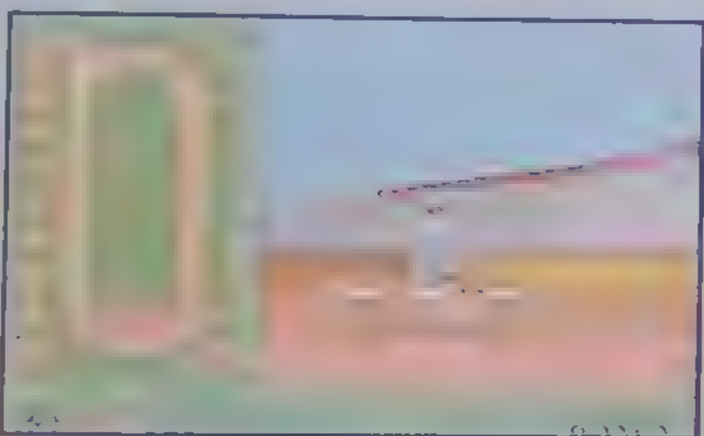
DEMUESTRA TU CAPACIDAD

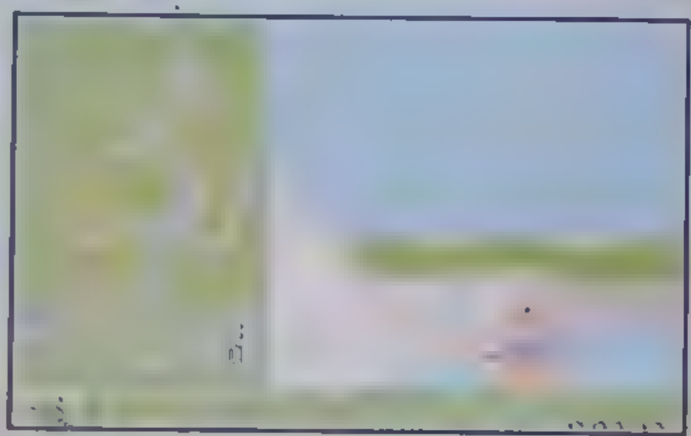
Hablando ya del juego en sí, hemos de decir que sorprende por la concepción de su diseño. Un cuadro totalmente accesible, siempre y cuando no nos encontremos en fase de acción, nos permitirá un sinfín de posibilidades. Que sale mal el tiro, pues nada, repetimos y ya está; que no hemos visto como de bien hemos lanzado la jabalina, pues conectamos el video y lo vemos, estudiando punto por punto todos los pasos realizados, mejorando así nuestra técnica. En alguna de las disciplinas te reirás un rato cuando des marcha atrás a alguno de los eventos, te lo recomiendo. En honor a la verdad, tengo que decir que el juego es una auténtica pasada, que los señores de Accolade han tirado la casa por la ventana en cuanto a detalles se refiere y que en suma aquél que tenga la posibilidad de probarlo, por el momento, no deseará cambiarse a otro. Vamos, que es como el anuncio del detergente Colón, ¿o era Ariel? La perspectiva que tenemos de nuestro atleta, es posterior, todas sus evoluciones las realiza dándonos la espalda, ¡el muy maleducado! pero se lo dejamos pasar, porque de esta manera, nos damos cuenta de que controlamos mejor sus movimientos. Si algunos pensáis que esto podría ser una traba, este humilde redactor os dice que de eso nada. Yo al menos he tenido una sensación de encontrarme realmente en la prueba que realizaba, es decir, en el pellejo del corredor. Los fondos se mueven a medida que avanzamos dándonos de este modo una visión realmente formidable de todo el terreno que recorremos. Monotonías desenmascaradas aparte, un mapa nos indicará la posición ac-











En cada momento, podemos saber la situación de nuestro atleta en la prueba, el tiempo que está realizando y si nos apetece, visualizaremos el video cuando ésta finalice.

tual en la que nos encontramos con respecto al final de la prueba.

El disfrute del juego se hace cada vez más intenso en cualquiera de las pruebas que eliges para participar. ¡Anda, si no he dicho que pruebas son! ¿seré tonto?

..¡bueno, bueno vale ya de abucheos y respuestas afirmativas!, ahi van...

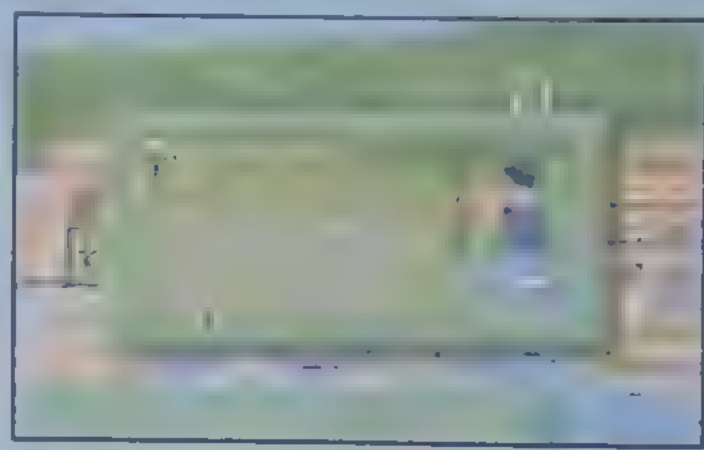
Todas tus posibilidades devanean en torno a las siguientes opciones : Piraguismo, Tiro con Arco, 400 m. vallas, Salto de altura, Ciclismo, Jabalina, Salto con Pértiga e Hípica. Un abanico de consideracion y con un nivel de dificultad alto que podreis superar sin demasiados problemas usando la opcion de entrenamiento con asiduidad. Listones, vallas, dianas, obstáculos, todo parecera mas facil de lo que realmente es, mientras probeis a hacerlo en modo "training", en cambio, una vez que paseis al modo de torneo, donde los errores no tienen posibilidad de enmienda, ahi la cosa es diferente.

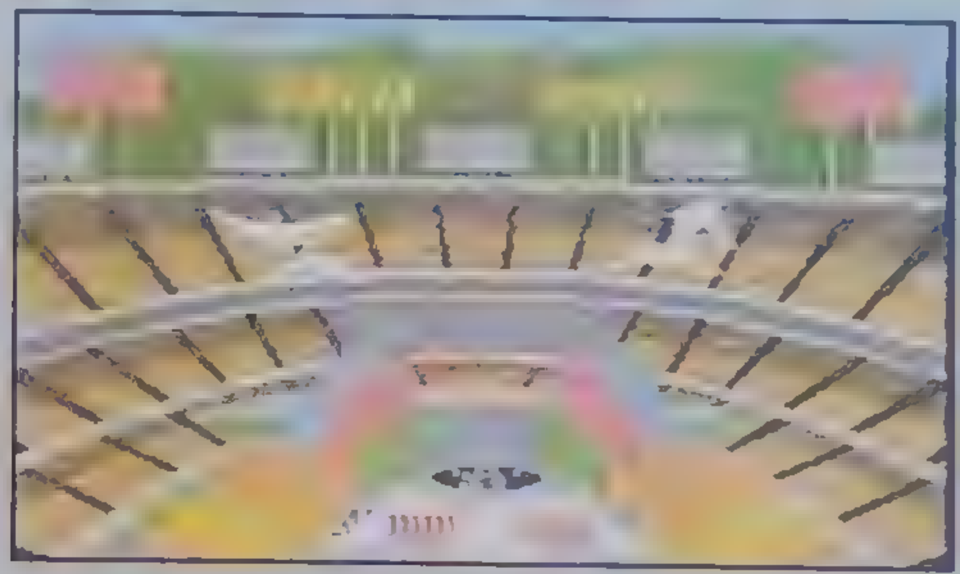
En la modalidad de competición, se necesitan un total de diez participantes organizados del modo que prefirais, dependera por tanto, de cuantos seáis a jugar. Puedes terminar aquél torneo que llevas a medias o comenzar otro nuevo, si ves que ese era tan dificil. Las fotos de todos los aspirantes al trono atlético seran mostradas en la pantalla, (la tuya será simulado, claro), para que te des cuenta de a quien te enfrentas y además

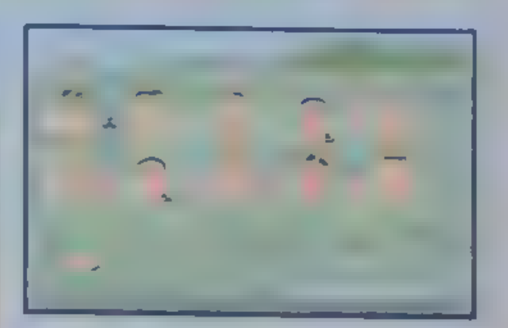
Cada prueba tiene la posibilidad de ser revisada a través de un video que se maneja opcionalmente.

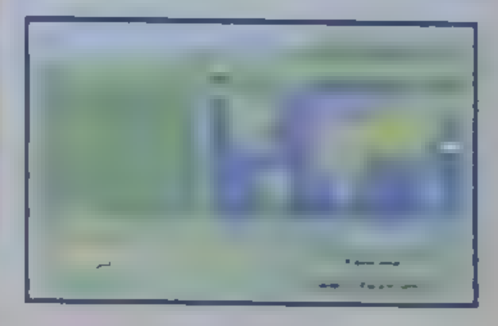












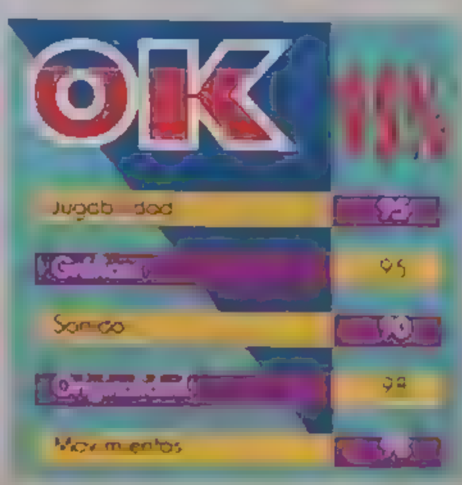
si ves alguno feo, encontrarás motivaciones especiales para ganarle.

VENTAJAS E INCONVENIENTES

Hablando de inconvenientes, éste juego únicamente tendrá aquellos que tu incapacidad en superar tus marcas te creen, aunque de momento y por poco tiempo podras decir que el juez te daba los avisos en inglés. Ventajas tiene para aburrir, pero por si acaso te voy a citar una primordial, está muy bien hecho y pensado. Si realmente estas enganchado a este tipo de simulaciones, creo que de momento no encontrarás nada que se le parezca. Os quedaréis mudos de asombro cuando despues de varias horas de investigacion, seais conscientes de todo el "mogollon" de opciones que tiene. Mi recomendación no es en absoluto partidario, a mi me gusta cantidad y cuando se lo dije a mi vecino, el estaba de acuerdo. Si no habeis visto ningun juego que pueda repetir los mejores momentos, aqui teneis una buena muestra. Por hacer, puede hasta grabar cualquier accion que se efectue, que para eso tiene un super-video añadido. Se acabó eso de realizar un salto de altura de 2,45 m. que no podéis enseñar al grupito de incredulos compañeros.

Félix J. Fisico Vara.







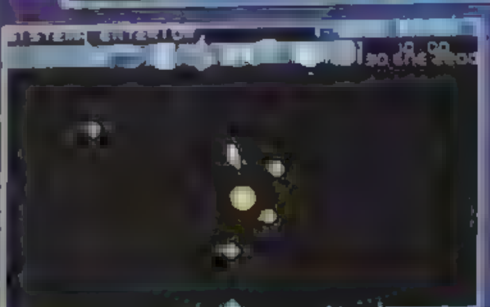
MILLENIUM: RETURN TO EARTH

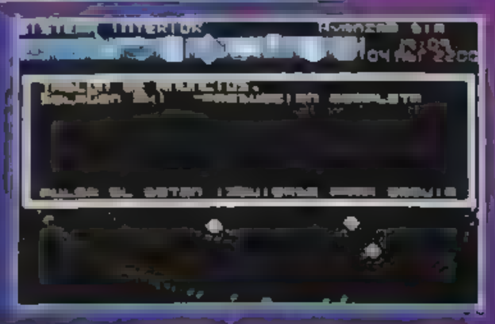
"... Oí una voz que salía del Templo y decía a los siete ángeles: - id y verted sobre la Tierra las siete copas de la ira de Dios - ...El último vertió su copa en el aire.[...] Y hubo relámpagos, voces y truenos con un gran terremoto como no lo hubo nunca de violento desde que el hombre está sobre la Tierra [...] y las ciudades de las naciones se hundieron. Huyeron todas las islas y desaparecieron las montañas..."
APOCALIPSIS 16, 1.17.20



EL U[...]
ARCA[...]



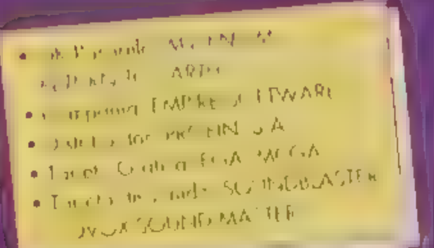


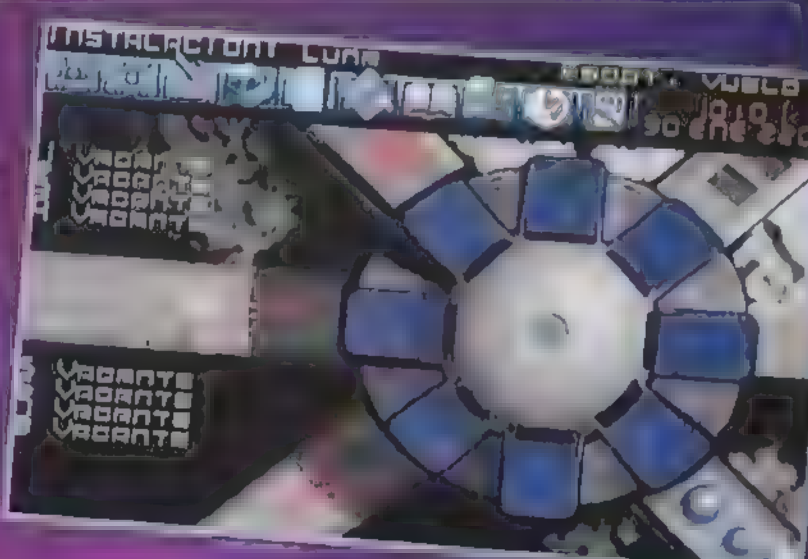


Reconstruir el Universo es tarea complicada y casi imposible. Tienes todos los medios a tu alcance para que lo intentes. Deberás producir naves que intenten aventurarse en nuevos planetas, [illegible]

DIARIO DE LUNAR BASE 1.

Informando el Comandante Adán Primero: "...ya van sesenta años desde que el trozo del Apocalipsis que arriba reflejo, se hiciera realidad para los habitantes permanentes de la Tierra debido al impacto irremediable de un meteorito contra el planeta. Desde entonces, los olvidados científicos que estábamos reunidos en la Lunar Base 1 trabajando, hemos pasado a ser las personas más importantes de la historia de la humanidad. Sin nada que perder, la única preocupación de la Base, ahora, era que la raza de los humanos continuase..





Cuando vayas construyendo los diferentes aparatos, éstos se irán acumulando sobre pistas de despegue para que cumplan las misiones requeridas. A veces convendrá que las naves no lleven tripulación alguna, nunca se sabe lo que se puede encontrar por ahí.

Hoy, por fin, vamos a entrar de nuevo en la Tierra, pero antes de contemplar la devastación a la que se ha visto sumido nuestro querido planeta en el pasado, quisiera contar, para la posteridad, cómo comenzó nuestra odisea en solitario, dentro de la Base.

Tras contemplar desde la base el Holo-

rior de la pantalla. Según el anagrama, así será la información que te faciliten. Debes comenzar a construir. Para ello necesitas energía con la cual poner en funcionamiento la mina para adquirir minerales con los que trabajar.

Así pues, te aconsejo que lo primero que hagas, sea construir varios SolarGen MK



LTIMO
A DE NOÉ

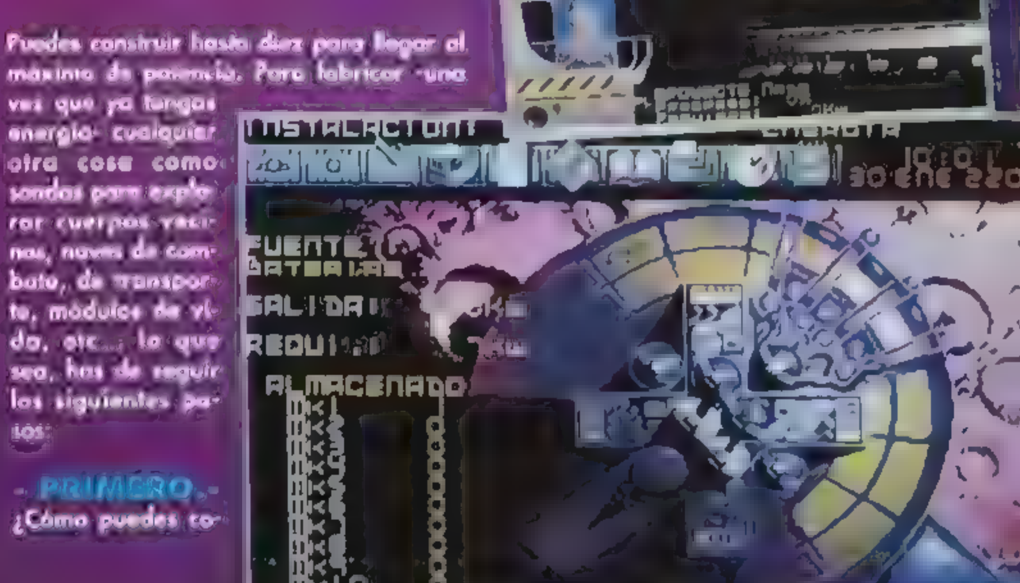
causto Final, me dirigí al Ordenador Central, y le pedí que me diese las intrucciones necesarias según el código de máxima sinceridad. A continuación, paso a transcribir lo que me dijo: "Tú eres el máximo responsable de los únicos supervivientes de la humanidad. Deberás repoblar los planetas utilizables o sus satélites, terraformándo los que en principio puedan albergar condiciones parecidas a las de la vida en la Tierra.

Antes de apagar la terminal con la que trabajes, puedes grabar todo lo que hayes hecho hasta ese mismo día, para, así, no tener que repetirlo al día siguiente.

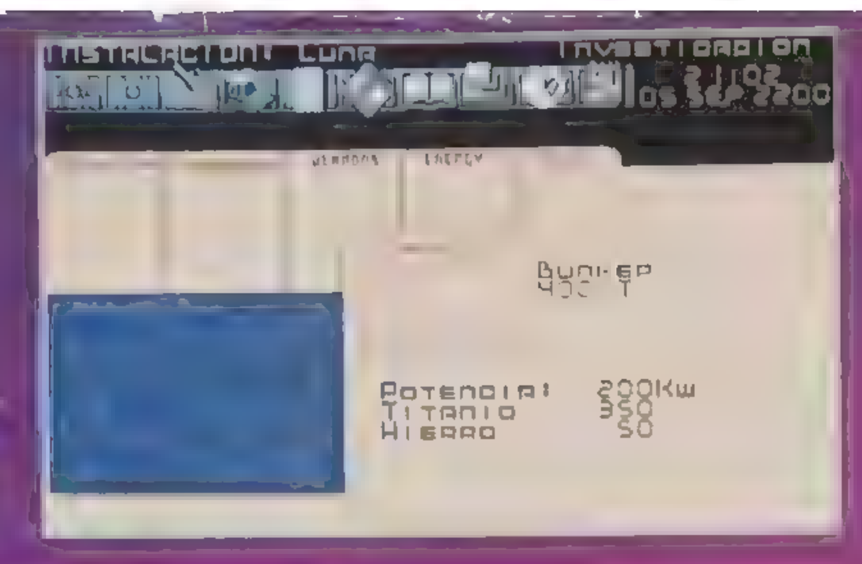
Utiliza el icono "grabar o cargar juego" de los diez que existen en la parte supe-

Puedes construir hasta diez para llegar al máximo de potencia. Para fabricar -una vez que ya tengas energía- cualquier otra cosa como sondas para explorar cuerpos vecinos, naves de combate, de transporte, módulos de vida, etc... lo que sea, has de seguir los siguientes pasos:

- **PRIMERO.**- ¿Cómo puedes co-







La buena organización será el secreto del éxito de tu [illegible] completa. Planifica correctamente cada proyecto y no pienses en ir más lejos por ambición, porque podrías llevar al desastre el único resquicio de la raza humana que queda en todo el universo galáctico.

menzar las construcciones y tener recursos? Debes ir a la estación de investigación, seleccionar qué cosa te interesa, y avanzar unos días para dar tiempo a tener toda la información posible que te permita construirla.

Algunas cosas están investigadas ya. Hay carpetas para investigar sobre la colonización, las naves de transporte, el armamento, la energía y otros suplementos. Una vez que tengas toda la información (lo sabrás porque vayan avanzando los días, aparecerá en la pantalla), te marchas -visualizando la base- a la sección de producción. Allí miras en la pantalla del ordenador, él te dice lo que es necesario para la construcción y, si es posible llevarla a cabo, comenzará. Pasados unos cuantos días mas, tendrás lo que hayas deseado, siempre que cuentes con la energía suficiente y los recursos para hacerlo. Cuando se carece de algún mineral, su nombre aparece en la pantalla de producción en rojo.

- [illegible] -

Conseguir toda la energía posible, y hacer partir el mayor número de sondas a explorar los planetas vecinos con sus satélites, para tener tiempo de hacer otras cosas mientras llegan al cuerpo a investigar y mandan la información, ya que ésta lleva muchos días. No olvides dejar siempre encendida la maquinaria de la mina para la extracción de minerales, teniendo siempre dispuesta la mayor cantidad posible de los mismos por si quieres construir algo en una emergencia.

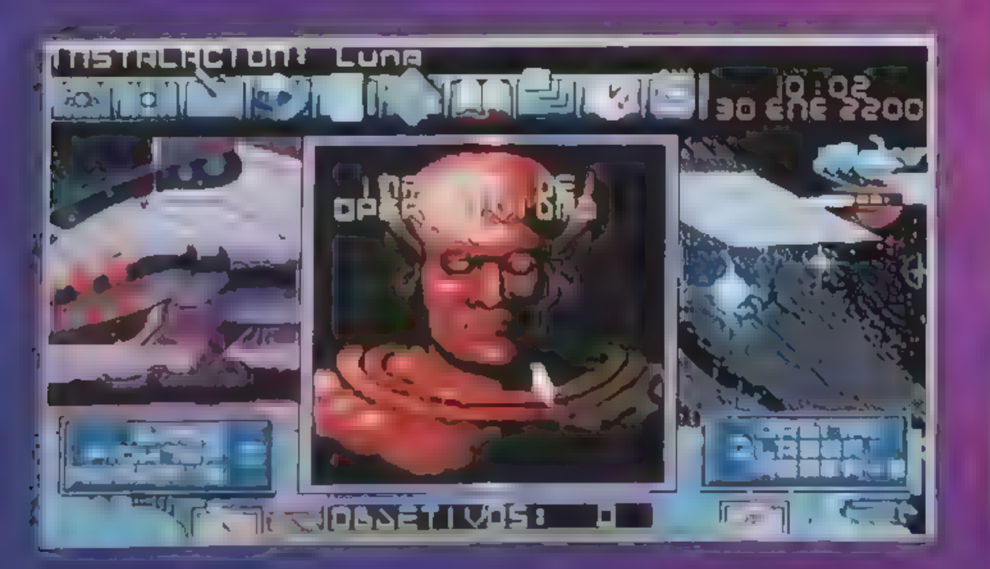
Para lanzar las naves construidas, has de ir a los hangares de vuelo, elegir la plataforma de la nave que quieras lanzar, darle nombre si lo deseas, tripulación -si la necesita-, llenar su bodega cuando lo requiera, etc... y hacer que despegue. Una vez en órbita, la llamas accediendo al fichero de naves, y le das un destino. Sólo entonces, tras poner el piloto automático, partirá. Cuando en la pantalla se te informe de la llegada de una sonda a su destino, has de ordenarle que aterrice, desde los mandos de la nave.

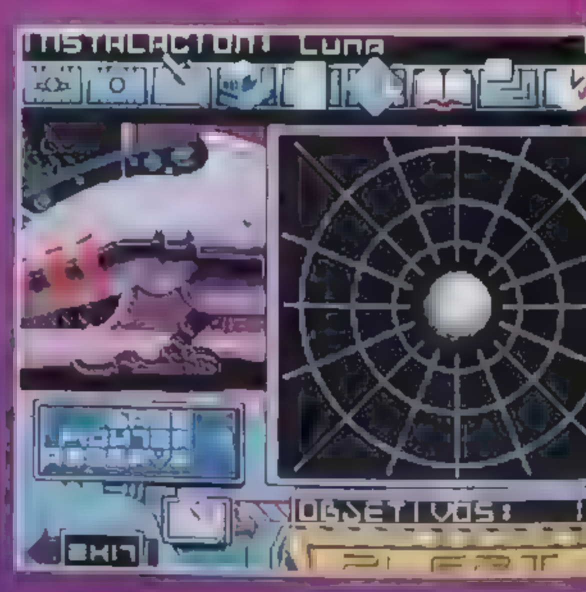
Cuando ya no necesites alguna de las naves, existe una opción para su desmantelamiento. En ese caso, han de estar vacías.

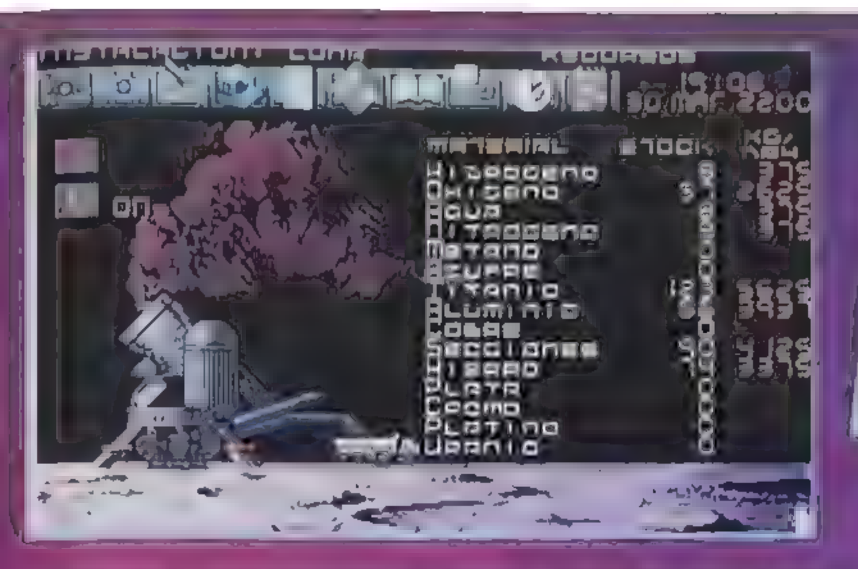
> **¿Habías tenido alguna vez a toda la humanidad bajo tu control?**

- TERCERO.-

Debes construir naves de combate para repeler los ataques de alienígenas que no ven con buenos ojos el resurgir de la especie humana, y cada vez son más frecuentes. Los ataques se solventan con un arcade en tres dimensiones en donde las naves enemigas deben ser derribadas. Recibirás un mensaje de advertencia de Marte. Desde ahora, cualquier cosa que envíes allí, desaparecerá. Las relaciones con este planeta, serán poco amistosas. No puedes le-







[illegible] minerales, así que ve construyendo rascadores, que son naves con un ordenador que, al activarlo, van al destino que se le haya dado, extraen minerales si los hay y los llevan a la base de la Luna, yendo una y otra vez por más. El campo de asteroides es una buena fuente de materias primas.

Has de aumentar la población de la colonia de la Luna, construyendo en la estación de soporte de vida, más módulos para albergarla, ya que pueden existir ataques que la merman, y algunas naves necesitan tripulación. Al establecer colonias en otros planetas comenzarán con una estación de soporte de vida y un módulo.

La actividad en Lunar Base, ha de ser siempre de vigilancia, teniendo dispuesto gran número de naves de combate para repeler ataques, así como el láser orbital cuando se pueda construir. Has de estar todo el tiempo creando todo lo que se pueda crear. Sobretodo aquello que pueda tener alguna utilidad en el futuro, ya que de esta base han de partir los elementos necesarios para la colonización de otros mundos. Ella ha de proveerlos -al menos en un principio- a todos.

Fin del informe.
ORDENADOR CENTRAL.
Código de seguridad
448783221590004BZA \
MAXIMA SINCERIDAD." A TI VIAJERO DEL ESPACIO QUE ME ESCUCHAS..." En fin, un increíble juego de estrategia donde no hay una solución indiscutible.

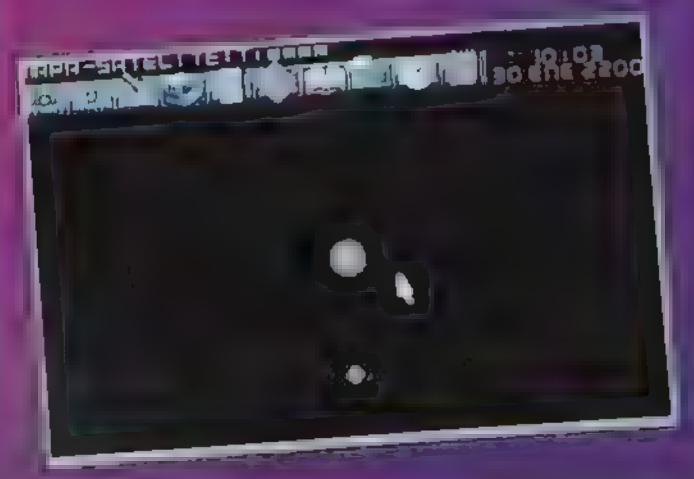
Los resultados dependerán de las decisiones que hayas tomado con anterioridad. Verdaderamente es de los pocos juegos que mantienen absolutamente TODA la cabeza ocupada en lo que estás haciendo. Buenos gráficos e importantes decisiones a tomar, te harán ver lo complicado que se vuelve la vida cuando tienes responsabilidades... y si te embistas, pregúntale a un padre de familia cómo se administran los recursos para llegar a fin de mes. Seguro que él -a no ser que tú mismo seas uno de ellos- sabe mucho más que yo del tema.

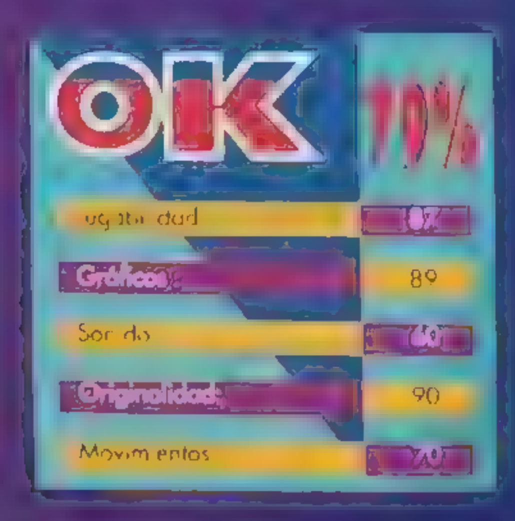
A menudo pensarás tanto que desearás tener otro ordenador para controlar el tuyo

José Villalba Medina.



Todo lo que hagas deberá de estar muy bien pensado, por tanto, elige bien los destinos que le quieras dar a cada parte de la estación espacial que actualmente poseas en la Luna.

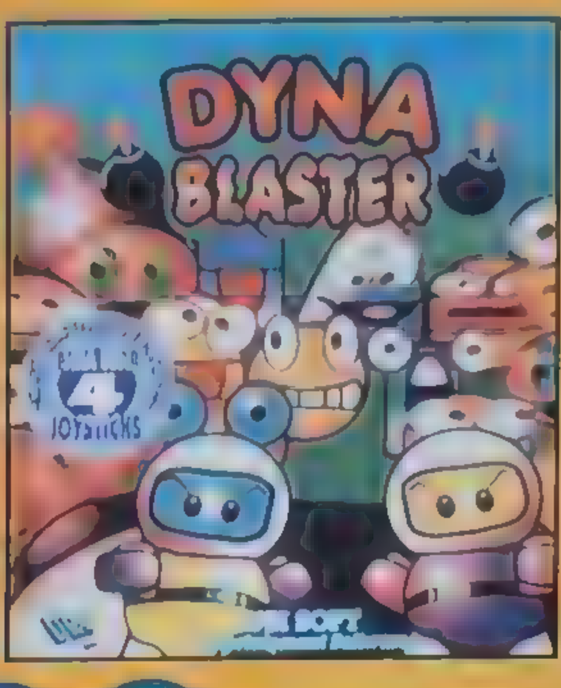






DYNA BLASTER

DE OFICIO, ARTILLERO



Este juego llega con una buenísima carta de presentación, consistente en haber destacado en el mundo de las consolas, donde los arcades, por ser el género más trabajado, tienen que ser realmente buenos para tener éxito, y como novedad, cuenta con un adaptador para poder jugar con cuatro joysticks conectados simultáneamente a tu ordenador.

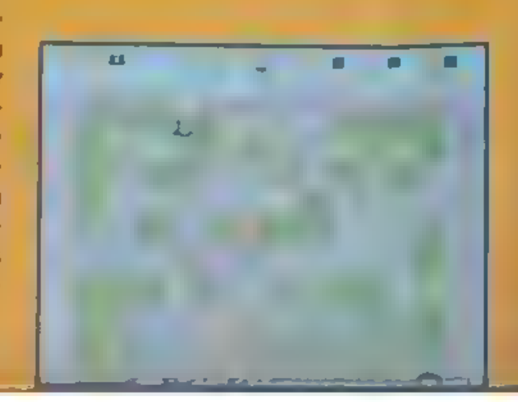
Un arcade, para llegar a tener gancho, debe contar (entre otras) con dos cualidades muy importantes: la facilidad de manejo y la aparente simpleza. Este programa reune ambas, lo que le hace ser uno de esos juegos que nunca parecen cansarte, de aquellos que alguna vez dejaste de jugar y un buen día te los encuentras por casualidad entre un montón de viejos discos olvidados, no dudas ni un momento en cargarlo para ver si has perdido facultades. Con esto habré abierto el apetito a los defensores a ultranza de los arcades, y no lo he hecho en vano, pues ciertamente «Dyna Blaster» les va a gustar y tendrán que hacer hueco en su colección para incorporar este título.

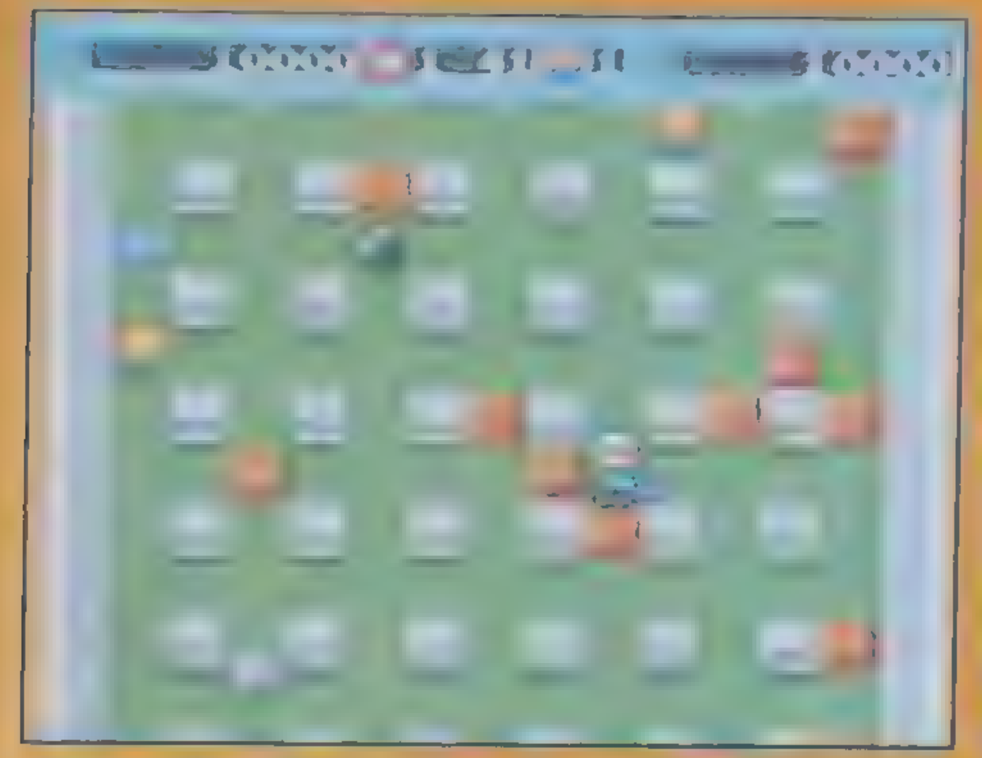
El juego cuenta con la posibilidad de poder disputar una partida con un máximo de cinco jugadores simultáneamente, pasando a convertirse la acción en un combate de todos contra todos, ganando el último superviviente. Para facilitarnos el poder jugar varios contendientes sin tener que posar un maremagnum de manos sobre el teclado, en la caja del juego viene incluido un adaptador mediante el que podremos conectar hasta cuatro joysticks a nuestro ordenador, cosa bastante novedosa. Este adaptador también tiene otra función añadida, y es que no podrás jugar si no cuentas con uno de ellos, pues aunque no lo vayas a utilizar, deberá encontrarse siempre conectado al puerto paralelo (el de la impresora), convirtiéndose en una especie de protección hardware. Recuerda que este adaptador solo podrás conectarlo o desconectarlo con el ordenador apagado, de lo contrario podrías causar daños a tu máquina.

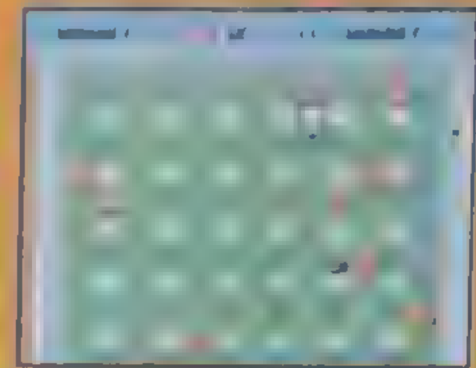
UNA EXPLOSIVA AVENTURA

Para acceder al modo de juego individual, deberás elegir la opcion Game Start.

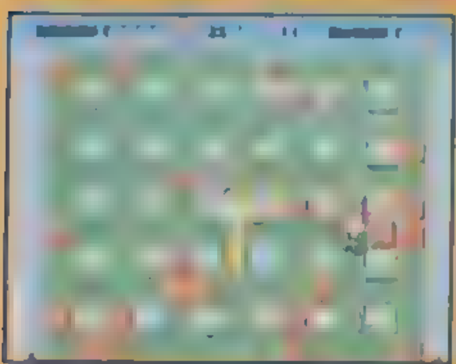
La accion comienza con el rapto de una joven, y la forma de llegar hasta la guari-



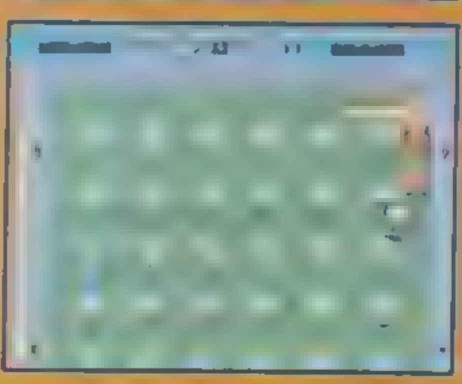












da del raptor, es ir de artificiero por la vida, poniendo bombas a diestro y siniestro para poder abrirnos camino por los diferentes parajes por donde tendremos que pasar. Además, como no, una serie de bichejos nos saldrán al paso para impedir que llevemos a buen fin nuestra misión.

El juego cuenta con 64 niveles o pantallas, repartidos en seis escenarios que son: muros, piedras, agua, bosque, nieve y castillo. Las pantallas pueden tener unas dimensiones distintas, pero están construidas de la misma forma: la superficie por donde nos movemos está compuesta por una serie de barreras infranqueables, alternadas con otras que podremos dinamitar o traspasar si conseguimos cierto objeto. Las estructuras infranqueables son unos pequeños cuadrados repartidos uniformemente por toda la pantalla a modo de columnas, que dejan unos corredores entre ellas; estas se encuentran situadas en estos corredores obstruyéndolos. Como tanto nosotros como los monstruos nos desplazamos por los pasillos, deberás ir eliminando todas las barreras posibles para así poder ir avanzando. Además, tanto la salida como los objetos que hay que recoger para conseguir determinados efectos, se encuentran ocultos bajo alguno de estos obstáculos.

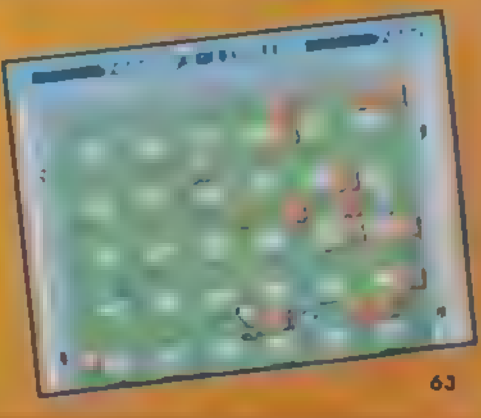
Los objetos que te facilitarán la acción de ir por ahí reventando cosas son: · La Llama: Incrementará la potencia de tus explosiones. Se va acumulando según cojas los símbolos de este tipo y no perderán su efecto cuando te maten. Puede ser un arma de doble filo ya que al ser mayor el radio de alcance de la bomba, te da menos tiempo y espacio para resguardarte, pero cuando tengas un poco de práctica esto no representará un grave problema.

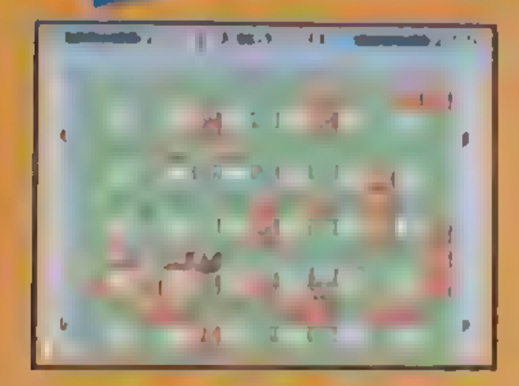
· La Bomba: Al comienzo del juego tan solo puedes colocar las bombas de una en una, teniendo que esperar a que explote una para poder poner la siguiente. Con este objeto lograrás poder poner tantas bombas simultáneamente como veces lo consigas. Al igual que el anterior se va acumulando y no lo perderás cuando te maten.

· Los Patines: Evidentemente, sirven para incrementar la velocidad de nuestros desplazamientos.

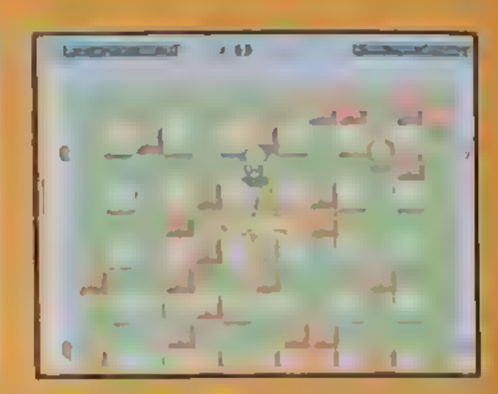
Es acumulable y tampoco se pierde.

· Un corazón con bomba: Se denomina control remoto y sirve para que la detonación de las bombas se realice cuando pulses una tecla determinada, ya que por defecto, la explosión se produce transcurrido un tiempo después de dejar la bomba. Cuando se detonen bombas por control remoto hay que pulsar la tecla de explosión tantas veces como bombas se hayan colocado, excepto en el caso de que la onda expansiva de una afecte a otra por encontrarse cercanas, explotando de esta forma las dos a la vez. Esta facultad se pierde cuando te quiten una vida.









· Bomba con rayas horizontales: Las bombas una vez colocadas pasan a ser un obstáculo, no pudiendo rebasarlas.

Con este objeto podrás atravesarlas, evitando quedar atrapado. Desaparece cuando te maten.

· Un muñeco igual a ti: Lo adivinaste... vida extra.

Muro con rayas horizontales: Similar al de las bombas, en este caso podrás atravesar los obstáculos destruibles. También desaparecerá cuando te maten.

Un chaleco. Este chaleco te protegerá de las explosiones de tus bombas. Es utilísimo, pues una vez lo poseas, te puedes limitar a poner bombas y quedarte sobre ellas esperando a que detonen para así pillar a alguno de los monstruos que se acerquen a por ti. Desaparece al morir.

Para acabarte una pantalla convencional deberás ir destruyendo los obstáculos que puedas, para así descubrir los posibles objetos y encontrar la salida, pero no podrás salir hasta que hayas matado a todos los bichos que por allí deambulan o que te persiguen (sobra decir que el contacto con uno de ellos te costaría una vida), momento en el cual la salida se pondrá a parpadear indicándote que puedes salir. También cuando hayas destruido a todos tus enemigos se pondrá intermitente el obstáculo que esconda debajo un objeto. Si descubres la salida antes de eliminar a todos los monstruos tienes que tener mucho cuidado de que ninguna explosión la alcance, porque de ella saldrán más animalitos para hacerte la vida imposible. Las explosiones de las bombas te destruirán si te alcanzan, a no ser que cuentes con el chaleco.

Aparte de este tipo de pantallas, hay unas de final de fase, en las que encontraremos una bestia inmunda para destruir. En éstas no hay objetos para coger ni obstáculos destruibles, pero sí aparecerán algunos de los incordiantes monstruitos.

De entre todos los bichos que aparecen, debes de tener especial cuidado con tres especies. Los tigres (que te seguirán insistentemente), Los fantasmas (que pueden atravesar los obstáculos destibles pero no las bombas) y los murciélagos con cuernos (que pueden atravesar los obstáculos destruibles y las bombas). Después de unas cuantas partidas podrás predecir los movimientos de los bichos y así tendrás más facilidades para destruirlos.

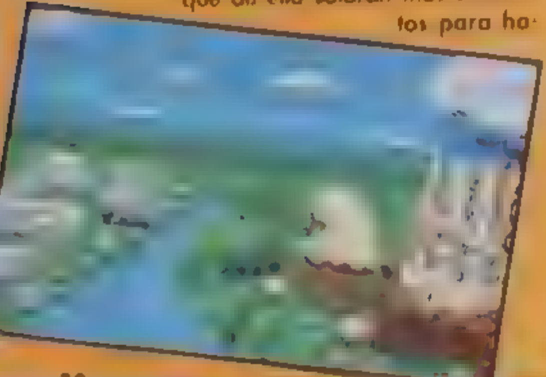
Ten cuidado o te alcanzarás a ti mismo con tus propias bombas

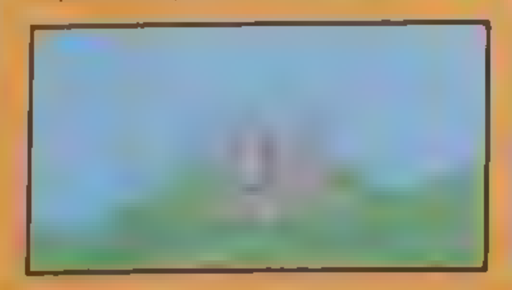
Cuando te hayan matado todas las vidas, tienes la posibilidad de continuar la partida hasta tres veces (tres créditos), o de volver al menú principal. Cuando se lleve a cabo esta selección, aparecerán una serie de letras en la parte inferior de la pantalla, que son un código que introducido en la opción Password del menú principal, hará que empieces a jugar en la pantalla donde te hayan matado.

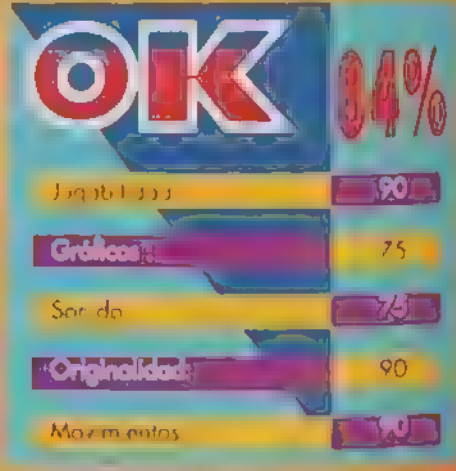
En el modo de más de un jugador (denominado Battle), el juego se desarrolla de otra forma. El objetivo es eliminar al contrario, intentando acorralarlo. De los objetos que antes he descrito y que se utilizan en el modo individual, sólo aparecen la llama y la bomba, pero también contamos con un tercer objeto que es una calavera y sólo aparecerá si antes de empezar la partida seleccionas contar con el (éste nunca aparece en modo individual). La calavera es realmente una caja de sorpresas, pues puede reducirte el tamaño de las explosiones, que te muevas más rápido o más lento, que no puedas dejar bombas durante un determinado tiempo, etc... El efecto de esta calavera es contagioso, pudiéndoselo transmitir a otros jugadores quedando así afectados. Su efecto se hace notar por el parpadeo del muñeco.

Resumiendo, es un arcade de la vieja escuela, de los que enganchan rápidamente por su jugabilidad, y del que no podrás resistirte a echar una partidita aunque prefieras otro tipo de juegos como los simuladores, las aventuras gráficas, etc. .

Antonio Martínez Herranz








¡HOLA COLEGA!
¿Te ha sorprendido verme?. Soy Hugo tu amigo de
¡Ya estoy aquí!
Hugo
DISPONIBLE:
* PC / PS
* AMIGA
ITE
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN



World Tennis Champions

- OK Pasarela:
  WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
- Compañía MINDSCAPE
- Distribuidor: [illegible]
- Tarjeta [illegible]
- Tarjeta de sonido AD LIB, SOUNDBLASTER SOUND MASTER

¡¡¡LA BO

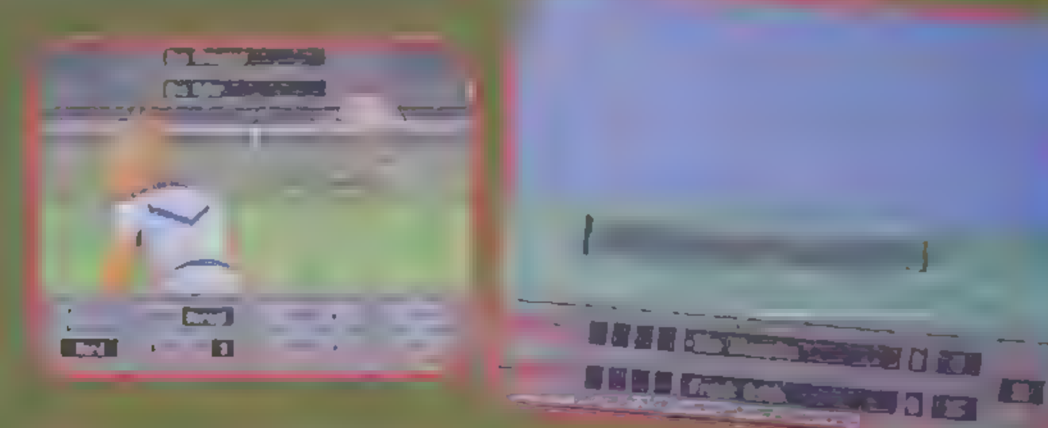
Con este programa se ha avanzado un paso más hacia lo que sería una auténtica simulación de un deporte, en este caso el tenis. Estaremos en la piel [illegible] los jugadores estan muy logrados, aunque los gráficos, por ser poligonales, puedan parecerte [illegible] cara...



SIMULADORES DEPORTIVOS.

El tenis es un deporte que sin tener grandes masas de [illegible] cas o baloncestistas, sí gusta a muchísima gente. Prueba de ello es que cuando se juega algún torneo del Grand Slam, como puede ser Wimbledon, Roland Garros o el Open de Australia, y ha podido contarse con la retransmisión de los partidos, siempre en [illegible] no en los [illegible] va a los [illegible] Edberg es [illegible] ra de que [illegible] reglas del [illegible] surtido abanico de golpes con que cuentan los jugadores para dotar a la pelota de efectos casi imposibles de imaginar. Por todo esto no ha de extrañar la aparición de simuladores de este deporte, pues se ha visto que cuentan con un público potencial.

Puede que esta temporada te encuentres



El juego representa un tipo de gráfico poligonal que se hace un tanto de[illegible] en un principio, pero en cuanto juguéis los [illegible] partidos estamos completamente seguros que vuestra opinión cambiará totalmente.

hips

LA ENTRÓ!!!

un poco saturado de juegos deportivos, ya que con motivo de la celebración de unas olimpiadas, aparece una avalancha de juegos sobre este tema y, teniendo en cuenta que la última se ha clausurado tan solo hace unos meses, hay que entender que este juego llega al mercado cuando todavía habrá gente que esté intentando ganar el oro en el decatlon o en el salto con pértiga, pero realmente vale la pena hacerse con este simulador deportivo, pues enfoca la acción del juego de una forma que te acerca mas a lo que sería la práctica real del deporte que emula.

La firma Mindscape se ha tomado muy en serio el lograr una [illegible] simulación, y para ello le han metido en la piel del jugador que corre, salta y golpea a lo largo y ancho de la cancha. ¿ Como...?, muy fácil, la perspectiva desde la que manejas a tu jugador es la misma que vería él durante el transcurso del partido, es decir, en tu monitor aparece en todo momento el campo de visión de tu jugador (salvo que con una opción disponible cambies el modo en que se muestra la acción sobre la cancha). Todo esto necesita de un profundo estudio de los movimientos de un tenista durante el partido, y los programadores han tenido que recurrir a observar todos estos gestos característicos de este deporte, incluyendo las muestras de euforia al lograr un punto o las de decepción en caso contrario, para luego simularlos en el ordenador. Dicho simulación consiste en generar el entorno del jugador dependiendo del punto de la pista donde se encuentre en cada instante y, por supuesto , en este entorno se debe encontrar el adversario, que a su vez se desplaza controlado por el ordenador. La única forma de lograr este cometido es recurrir a los gráficos poligonales que dotan al juego de todas las perspectivas posibles y de una casi infinita gama de movimientos.

GRAFICOS POLIGONALES

Estos gráficos poligonales seguro que los conoces, ya que los incorporan la practica totalidad de simuladores de vuelo, y consisten en la producción de formas a base de planos cortados (líneas), lo que unido a una coloración adecuada, dá la sensación de formas sólidas. Este método de animación tiene el gran inconveniente de que el ordenador se ve sujeto a tener que realizar un gran número de operaciones para producir el movimiento de cada línea, lo que provoca, a la hora de programar, decidir si se quiere fluidez de movimiento (velocidad) o espectacularidad en [illegible] bajados, éstos tienen mayor número de líneas a animar y, por lo tanto, mayor trabajo para el ordenador y menor velocidad. En este programa se ha optado por la versatilidad de movimientos (jugabilidad) en detrimento de los gráficos espectaculares, que de seguro habrían restado velocidad. Esto permite que un ordenador AT a



Dominar perfectamente el saque significará contar con una [illegible]



Con una buena velocidad de procesador conseguiremos alcanzar el máximo de posibilidades que el juego nos ofrece. Indiscutiblemente este hecho no facilitará en modo alguno la resolución de los enfrentamientos con los adversarios partido tras partido.

12Mhz tenga la suficiente velocidad de proceso como para darle al programa la jugabilidad necesaria, si bien ésta se verá bastante mejorado en ordenadores más potentes.

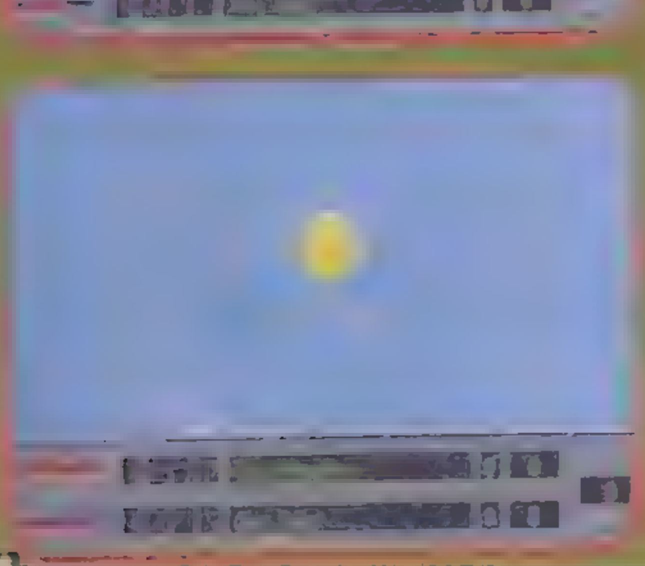
Como en todo juego, deberás practicar algo antes de aventurarte a disputar un partido, así que empezarás utilizando sólo unos pocos tipos de golpes, dejando para más adelante los últimos más complicados, las dejadas, los globos, etc...

La jugabilidad que se ha conseguido en este programa es bastante buena y no tardarás mucho en cogerle el tranquillo a la acción de golpear la bola, pero si no quieres perder el tiempo en descubrir por ti mismo el momento exacto en el que debes ejecutar el raquetazo, en el manual se te suministran una serie de consejos donde te asesorarán sobre cómo dar a la pelota.

El desarrollo transcurre con bastante fluidez, debiéndote mover constantemente por toda la pista para ir recibiendo y devolviendo las envenenadas bolas que te envía tu adversario. Además, los amagos te serán de alguna ayuda, aumentando aún más el total de movimientos que debes realizar en cada set. Ahora te preguntarás si no se cansa de correr tanto, pues sí, sí se cansa, y ello se ve reflejado en un indicador de energía que se encuentra ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. La siguiente cuestión será ¿y el adversario?, pues también, con lo que te habrás dado cuenta de que otra de las habilidades que debes reunir para poder encabezar la lista de los mejores tenistas del mundo, es tener la suficiente astucia para cansar al rival sin tener que moverte constantemente. El cansancio se hace notar en la velocidad y precisión de tus movimientos y golpes.

A GOLPE DE MUÑECA.

El juego te proporciona dos modos de movimiento sobre la pista, uno denominado Semi-auto Pilot (piloto semiautomático), que aparece por defecto al iniciar una partida y en el que el ordenador no influye prácticamente nada en la ejecución de tus movimientos, tan solo interviene para encarar la bola cuando ésta pasa junto a ti. El otro modo de control es el Auto Pilot (piloto automático), en el cual ya el ordenador tiene más cartas en el asunto actuando





A veces la red parecerá estar más cerca de lo que en realidad está y esto lo aprovechará nuestro contrario.

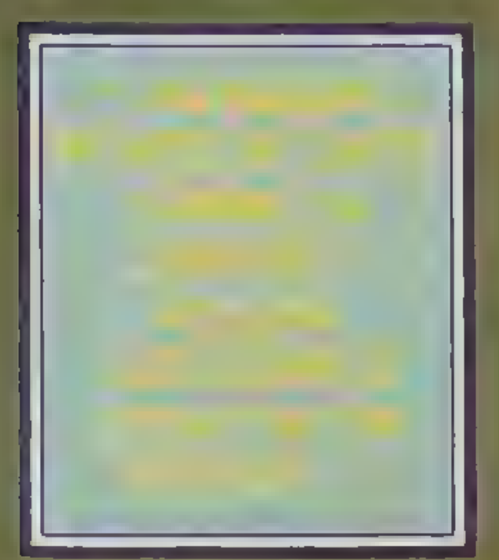
sobre tu posición lateral en la pista (recorrido derecha-izquierda), limitando tu control sobre el jugador a el movimiento longitudinal (recorrido adelante-atrás) y a los efectos de la pelota cuando se devuelve el golpe.

El control del jugador se puede relizar desde teclado, joystick o ratón. El teclado esta siempre activo, incluso cuando juegues con joystick o ratón. La mejor forma de dirigir tus pasos es haciendo uso del joystick o teclado, puesto que el ratón, aunque muy útil para moverte por todos los menús que posee el juego, no es muy práctico para jugar al carecer de precisión. Por otra parte, si te decides a usar el joystick calibralo perfectamente, por que de lo contrario te vas a desesperar y mejor que uses el teclado.

Si después de leer esto se te ha abierto el apetito de iniciarte en el manejo de la raqueta pero desgraciadamente no tienes ninguna idea de como se juega al tenis, no te preocupes, puesto que el manual dedica un capítulo a enseñarte las reglas de este deporte y además te muestra gráficamente como se ejecutan los golpes más característicos del tenis y, por si aun te pareciera poco, también se adjuntan unos párrafos que te explican cómo se producen los efectos sobre la bola y las reacciones que causan sobre la trayectoria de la misma.

APRENDIENDO A JUGAR.

El menú principal está compuesto de ocho opciones en las que irán apareciendo todas las facetas de este juego. La primera elección con que contamos es Exhibition (exhibición), ésta nos lleva a disputar un partido de entrenamiento, que no hara variar nuestro puesto en el ránking mundial.





Existe la posibilidad de visualizar el partido desde cualquiera de las camaras situadas [illegible] ma de video donde podremos ver repeditas todas las jugadas.

No vayas a pensar que por ser una especie de entrenamiento el partido lo disputas contra un adversario medio lelo, por el contrario, lo haces con otro jugador habitual del circuito tenístico. Ademas, el encuentro se desarrolla prácticamente en las mismas condiciones que un partido convencional de tu carrera, excepto en la cuestión del servicio (saque), donde se te dan algunas facilidades extras como son el hecho de que el adversario se espere a que te coloques para recibir su servicio.

Seguidamente encontramos Tournament (torneo) que te transporta hasta algún torneo real de los que se disputan en la actualidad. Entre ellos puedes encontrar los cuatro del Grand Slam (Wimbledon, Open de Francia, Open de Australia y Open de EE.UU.). En el manual se te proporciona una lista donde aparecen los puntos que podrás conseguir en cada torneo para mejorar tu posición en la tabla. También existen una serie de opciones desde las cuales podras grabar o recuperar partidas, ajustar el número de sets o moverte por toda la pista para reconocer el terreno. Si quieres que el resultado de un torneo pase a formar parte de tu historial, debes acceder a la opción Tournament desde otra denominada Career (carrera).

Practice (practica) es la siguiente opción. Aquí nos encontramos en una cancha de entrenamiento para mejorar tanto nuestras aptitudes físicas como la precisión de nuestros golpes. El adversario en este caso no mostrará ninguna emoción, puesto que es una máquina lanza-pelotas que parecen

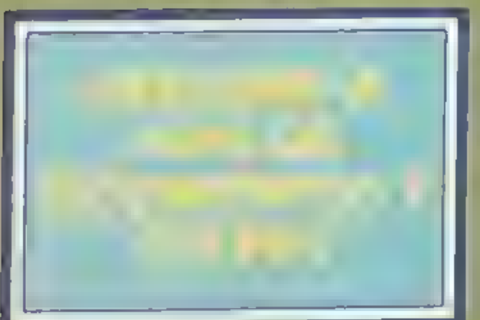

Dentro de los diferentes modos de juego, existe el de torneo, el cual será el más complicado de solventar.

tener tu cara en su punto de mira. A tu disposición hay una lista de los ejercicios que se pueden relizar y que están preestablecidos. En cada uno de ellos aparece la zona de la pista donde la maquina te lanzará las bolas, y también el área donde deberás devolverlas. Para completar un ejercicio tendrás que conseguir llenar una barra indicadora de golpes correctamente realizados, localizada en la parte inferior de la pantalla. Si pulsas "escape" durante el entrenamiento podras acceder a un submenú donde encontrarás una opción de estadística en la que se puede observar la progresión que has tenido y una serie de consejos impartidos por tu preparador físico para que puedas mejorar tu juego.

La opción Career (carrera) es la encargada de que el juego que desarrolles y los resultados que obtengas, cuenten tanto para tu puntuación como para formar parte de

tus estadísticas personales. En esta opción debes jugar con un jugador que previamente hayas creado tú y planificar toda su temporada decidiendo que meses se dedicará a los torneos y cuales a mejorar sus estadísticas mediante la práctica (contra la [illegible]

Player List (lista de jugadores), en este elección encontramos dos utilidades: En primer lugar informativa, que nos muestran los setenta y cinco primeros jugadores de la clasificación mundial y [illegible] etc... y deportivas como su velocidad máxima de saque, su resistencia, aceleración, [illegible]



[illegible]



[illegible]

2).- Igual que la anterior pero sobre el jugador 2.

-Instant Replay Options (opciones de repetición de jugada).- Sirve para ver el [illegible] desarrollado hasta el [illegible]

-Camera control (control de camara) .- Verás el partido desde una perspectiva igual a la que tendría un comentarista deportivo en sus monitores mientras retransmite en directo el encuentro. El juego que observas es en tiempo real, por [illegible] mientras ves desde fuera el encuentro, es- [illegible]



lidad ofrece al usuario, una vez que controles perfectamente a tu jugador, un gran nivel de adiccion. A ver si con un poco de [illegible] vos de este tipo.

[illegible]



GRAND SLAM

AÑO · Nº · NOVIEMBRE · PTAS.

tenis

ARRESE TRIUNFO EN ATENAS

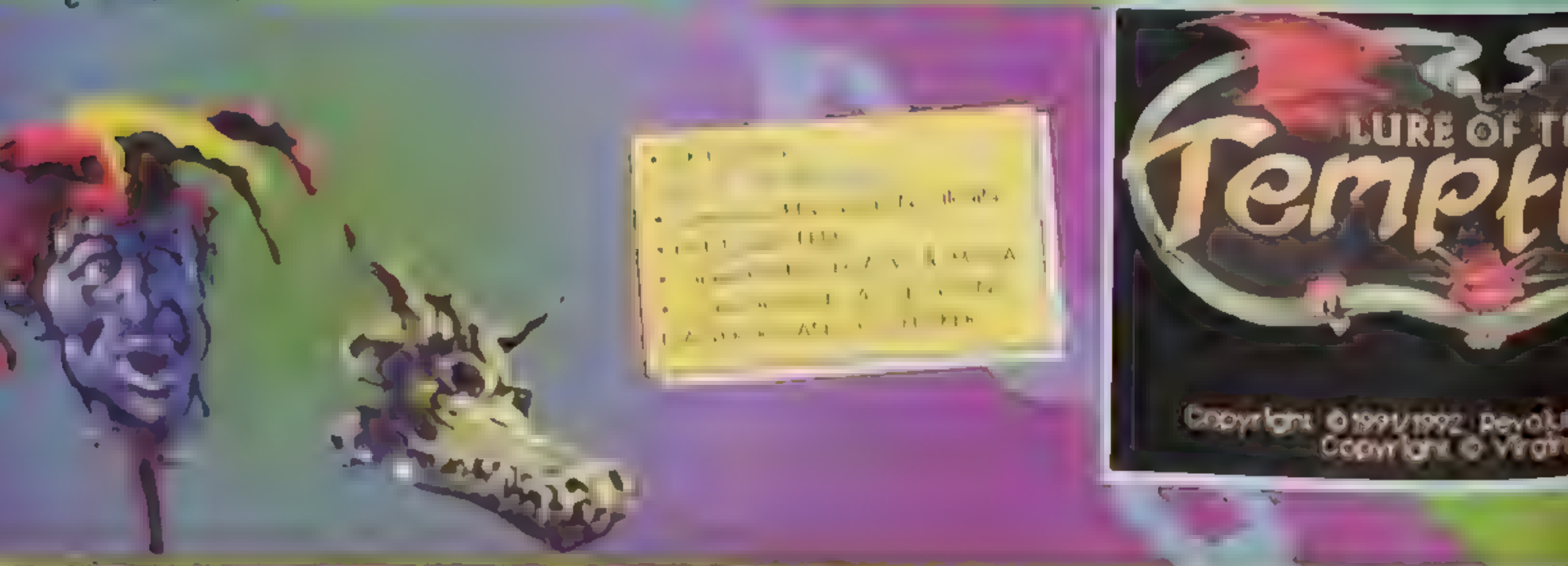
ENTREVISTA CARLOS COSTA

BRUGUERA CAMPEON EN PALERMO

Lure of the Temptress

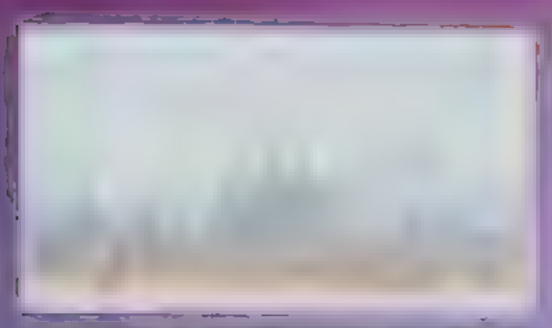
EL TEATRO V

El tranquilo pueblo de Turnvale dejo de serlo cuando Selena, la bruja del cuento, decidió montar una revuelta contra el Rey. Este, incrédulo ante lo que oía de boca de un cansado mensajero decidió tomar armas en el asunto y cabalgó junto a sus caballeros hacia la mencionada localidad. En lugar de unos infelices campesinos se encontró con unas extrañas criaturas, los Skorls, que se encargaron de terminar con las intenciones del Rey y sus valientes. Tú estabas entre ellos, ¿recuerdas?

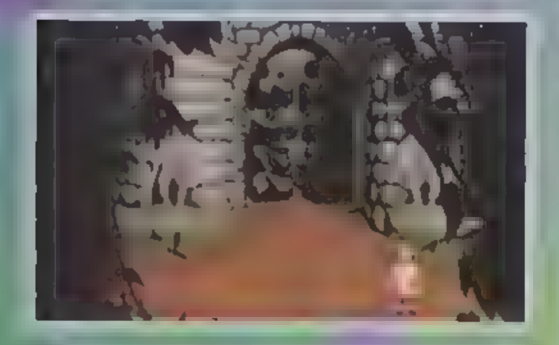


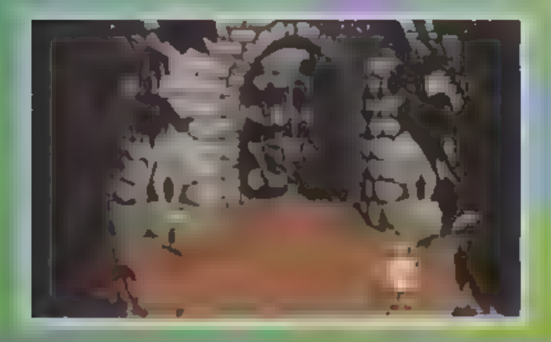

RTUAL
ojos sino el que tienes
en la mano), para salir
de ello y comenzar la











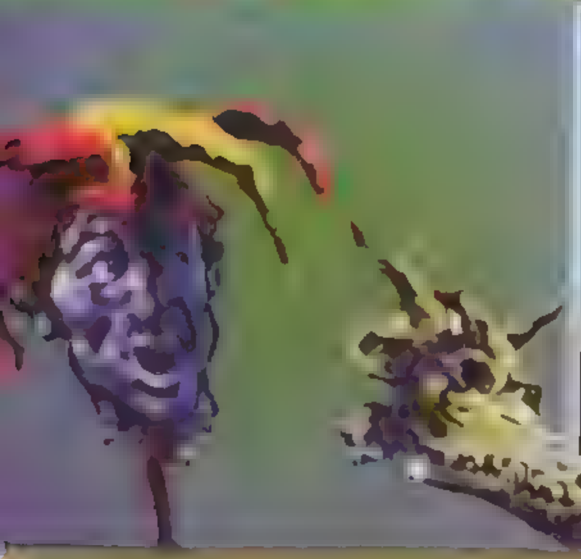


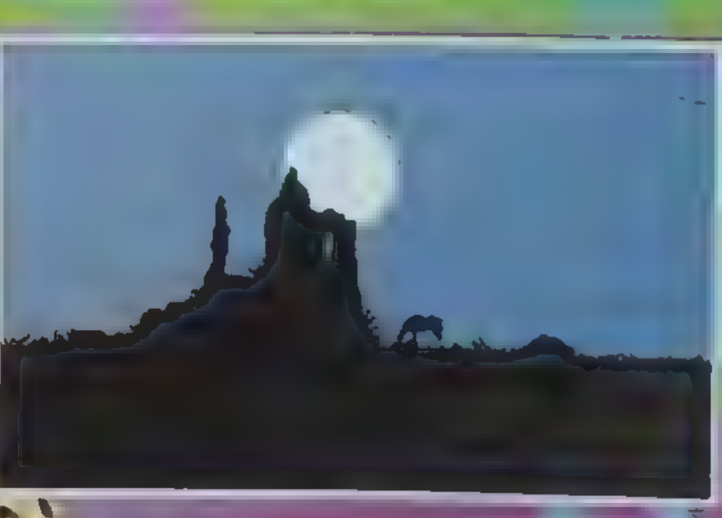
[illegible]

na. Con este sencillo periférico podrás moverte con soltura por todos los resquicios de la pantalla sin exclusión ninguna. Obviamente cuando en la pantalla se señale a una persona o a un objeto, podrán realizarse acciones distintas dependiendo de cada momento.

Nuestro personaje puede Beber, examinar, mirar, usar, dar, pedir, coger, y un sinfín de operaciones más que irán aumentando a medida que el juego se vaya completando [illegible] parte fundamental del éxito de tu misión consistirá en ir llenado la bolsa de tu inventario de todas aquellas cosas que aunque en principio podrían parecerte insignificantes, [illegible] reciendo en la historia, cuidar de que [illegible] con tal de obtener la información que [illegible] que tengan más sabiduría que tú. ¡Fácil [illegible]? El pueblo de Turnvale no es precisa- [illegible] este complicado puzzle, pero seguro que [illegible] obligado compañero de aventu- [illegible]





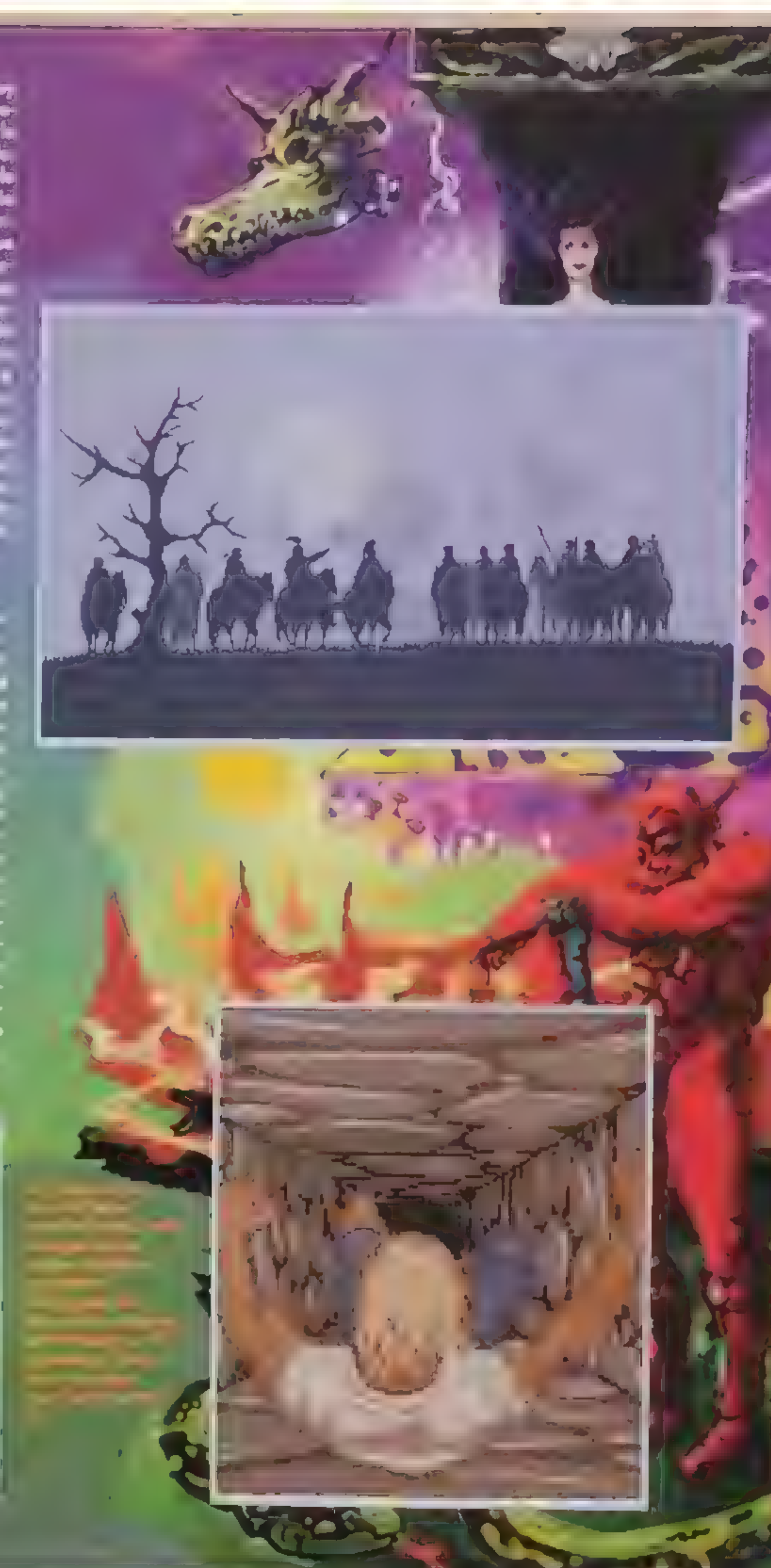


[illegible]

[illegible] a los sitios antes que [illegible]

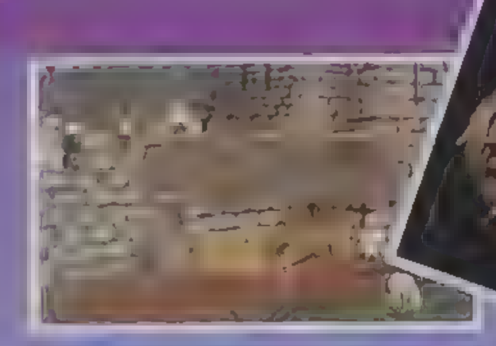
[illegible] minan teatro virtual y el nombrecito aparte de pedante, tiene su porqué. En este ti- [illegible] calificar de primero en su género, los personajes deambulan de aquí para allá, suceda lo que suceda, haciendo un poco lo [illegible]

[illegible] ES UN [illegible] POR [illegible] QUE DEBERÁ RESTAURAR EL ORDEN Y EL CONCIERTO EN SU MUNDO.



dríamos decir que te encuentras en un gran teatro en el cual cada personaje tiene su propio guión o historia y por tanto, un papel que interpretar. A algunos de ellos, parecerá no preocuparles en absoluto ninguna de las tribulaciones que tengas al comienzo del juego, pero si en su papel está escrito que en alguna parte de esta obra tienen que cerrar tu insolente boca, puedes estar seguro de que lo harán sin vacilar.

Bueno mi opinión personal es que «Lure of the Temptress» es un juego correctamente presentado, que cuenta con un [illegible] bre los que nos podemos basar para ir solventando problemas, que tiene un [illegible]tal de personajes que están continuamente











TURNVALE DEJO DE SER UNA ALDEA TRANQUILA CUANDO SELENA Y LOS MERCENARIOS SKORLS SE DEDICARON A IMPLANTAR SU INJUSTICIA PARTICULAR.



en movimiento creando una atmósfera escénica verdaderamente conseguida y, sobre todo, que al final de cada partida que juegues o cada paso que avances en tus intenciones, te servirá para sentirte como un verdadero actor en el papel del indomable protagonista.

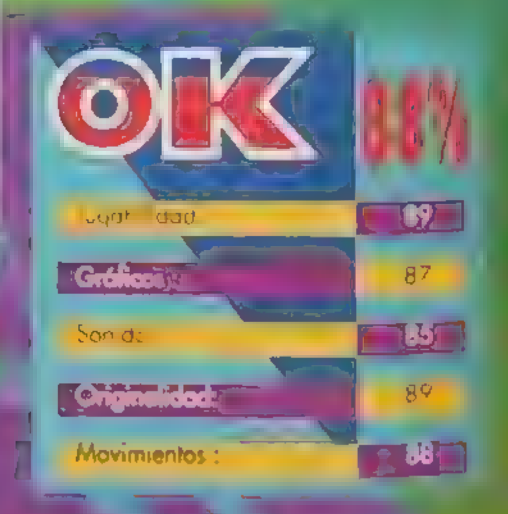
La buena disposición de los gráficos y la musiquilla de acompañamiento, son lo bastante dignas de la calidad "virtual" de este vuestro próximo entretenimiento.

No lo olvidéis «Lure of the Temptress», será vuestra próxima...tentación.

Félix J. Fisico Vara.









SCREEN-BEAT

Distribuido por : DRO SOFT

Si quieres un sistema espectacularmente audible para tu PC, este par de altavoces pondrán el ambiente de ocio/trabajo adecuado que quieras para tus horas dedicadas al computador. Sus adaptadores acoplables al monitor de tu PC evitarán que pierdas espacio en tu rincón de trabajo. Control de Bass, volumen graduable e independiente, posibilidad de conexión a red o a pilas, es además compatible con Sound Blaster, Ad Lib, Covox y otros tipos de tarjetas de sonido para PC. Si quieres ponérselo a un walkman o discman, tampoco tendrás ningún problema.

Precio : 4.990 ptas.





SONY SDT-2000/SDT-4000

Sony presenta en españa las unidades de Backup DAT-DDS de tercera generacion modelos SDT 2000 y SDT 4000 Se trata de dos unidades de 3 5". 1 63" de altura y 2 GB y 8 GB de capacidad respectivamente Estas unidades DDS (DIGITAL DATA STORAGE) utilizan cartuchos de cinta de 4 mm. y 90 metros de longitud y son el dispositivo de almacenamiento masivo mas barato considerando tanto el precio del equipo por Mb. como el precio del fungible por Mb

Su campo de aplicacion mas extendido es como unidades de backup, tanto en entornos de Red local como de Workstations y ademas son el sistema ideal para la distribucion de grandes volumenes de informacion. El modelo SDT 2000 de 2 GB de capacidad tiene una velocidad de transferencia media de datos de 183 Kilobytes por segundo, utiliza un interface SCSI 2 y se puede suministrar para montaje interno en hueco de 5 1/4" y media altura. La capacidad del modelo SDT 4000 es de 8 GB con velocidad de transferencia de 732 Kilobytes por segundo



PROMOUSE

Distribuido por: DRO SOFT

Cada nuevo modelo de ratón que se lanza al mercado aporta algunas características que lo hacen digno de compra. ProMouse es un modelo que sigue la estructura habitual de diseño, pero que incorpora un importante cúmulo de funciones accesorias que lo convierten en el dispositivo apuntador más innovado del mercado. Al alcance de nuestra mano se ponen, botones de entrada aparte, 10 teclas más con misiones asignables, evitando así el tiempo que tardaríamos en buscarlas en el teclado del PC. Su funcionalidad por tanto, está fuera de toda duda. Lo mejor del caso es que ProMouse es el primer miembro de una gran familia de dispositivos que la cmpañia ProHance está preparando.

Precio : 11.990 ptas.

SONY CD-ROM CDU-31A

Sony acaba de preesentar una nueva unidad lectora de CD-ROM, el CDU-31A. Se trata de una unidad interna en formato 5 1/4". El método de inserción del disco se realiza mediante una bandeja extraíble y por tanto no necesita caddy. Utiliza interface BUS AT y su velocidad de transferencia es de 158 Kbits por segundo.
Dispone además de salida de audio con control externo de volumen.





PLATINUM

El dia 20 del pasado mes se inaguró una nueva tienda de Platinum en Barcelona donde, aparte de los juegos de videoconsola, podras encontrar un gran numero de titulos para PC. Desde las últimas novedades hasta aquél juego antiguo que nunca encontraste en otras tiendas, podras localizarlos allí.

- [illegible] Tricks & Tracks [illegible]
- [illegible]pañía PSYGNOSIS
- Distribuidor DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica CGA, EGA, VGA HERCULES, TANDY
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUND BLASTER ROLAND





Obitus

PESADILLA

[illegible] que ésta es tu aventura, sigue leyendo ...

L[illegible] reunieses unos determinados carac[illegible]

[illegible] tiene muy buenos gráficos, un perfecto [illegible]

[illegible] en él.







Obitus es un juego de rol que exigirá de ti la máxima atención para llegar a solucionarlo por completo.



Hay un montón de objetos que tienen ciertas propiedades y que por lo tanto te serán muy valiosos e imprescindibles.

Después de toda la charla sobre sus ventajas e inconvenientes, lo siento, Obitus no ha pasado por la sección de Pasarela, vamos a lo que todos estabáis esperando: Su solución.

No te metas con el Caballero que hay al Oeste de la Torre hasta que consigas una [illegible] pieza vital para ti.

MEDIEVAL

A TRAVES DE FALCONWOOD

Te encuentras en la Torre, y ante ti, tienes la llave de la Puerta Noroeste.

Abrela, y te encontrarás en el bosque de Falconwood. Siguiendo el Mapa, dirígete al lugar donde se halla Malodma, te dará unas llaves, necesarias en el Castillo de Drakehur. Localiza a Morant, un caballero que guarda una hoja de un libro.

Mátale o intenta cambiársela por algo, la cuestión es que tienes que conseguir esa hoja, pues reuniendo las 8 que hay en todo el juego, podrás conseguir un objeto mágico, necesario para finalizar con éxito la misión.

El camino correcto para salir de Falconwood, es a través de Hobmear. Antes de salir del bosque, asegúrate que el Green Man, te ha dado una joya azul, y que has recopilado la comida y flechas que hay esparcidas en Falconwood.

Aquí viene una secuencia arcade en la que podrás acabar con tus enemigos saltando por encima de ellos. Perderás menos energía y los eliminarás de todas formas, no utilices ningún tipo de arma contra ellos.

Llegas a las minas de Eldon, échale un vistazo, y vete a por la cuerda, y la última vez que te lo digo, recoge todos los objetos que puedas, menos los lingotes, anillos, monedas, cálices y otros "objetos valiosos" que aparecerán a lo largo de la aventura, a no ser que los cambies por alguna otra cosa. Dirígete a las catacumbas, baja a ellas, y coge la llave de oro que hay cerca, ve hacia el hueco por donde has bajado, usa la cuerda, pero antes deja ahí la piedra azul, para un futuro uso. Sube a las Minas de Eldon, de nuevo, habla con Annore, te dará mas llaves, ya te puedes ir al Castillo de Drakehur, donde conseguirás unas raciones de polvo mágico. De nuevo a Eldon, y Evalak, te dará la llave que te abrirá la puerta noreste de la Torre. Antes de abandonar Eldon, debes tener en tu poder 2 hojas del libro que estamos reuniendo por "fascículos", si no la tuvieras, búscala bien en las minas.

A la torre, otra vez, pero te acuerdas que en Falconwood, nos dejamos un caballero









En algunas casos tendrás que enfrentarte con partes del juego en las que la acción se desarrollará al mejor estilo de aventures de pura arcade. Estos cambios producen un cierto respiro en cuanto a la concentración que habitualmente tendrás que soportar.



sin "liquidar", hazlo ahora con alguno de los polvos mágicos, y detrás de él, hay una joya, que debes guardarla y usarla en la Torre. Una vez en ésta, si lo has observado, encima de las puertas, existen unos huecos donde caben las joyas, colócalo allí, y si lo has intuido, el resto de tu misión es buscar las 3 joyas restantes, para poner en funcionamiento la Torre, que no es otra cosa que una máquina del Tiempo que nos llevará de nuevo al S. XX

LA SEGUNDA PARTE

Al abrir la puerta noreste, nos encontramos en Fernholt, un personaje llamado Isenhart, nos ayudará. Sigamos su consejo, consigamos todos los objetos vitales, y dirijamos nuestros pasos al Castillo de Burville, a través de Grywood. En el Castillo, se encuentra el Bibliotecario, un

Algunas fases del juego contienen todos los ingredientes peligrosos de cualquier arcade

extraño personaje, que nos dará un poderoso objeto, cuando le consigamos las 8 hojas del libro del hechizo. Lo que pasa es que la llave de la puerta de este personaje, será la última que utilicemos, pues en la otra parte del castillo hay más llaves, pero tras otra dichosa puerta, o sea, que si usamos nuestra última llave para el bibliotecario nos quedaremos bloqueados.

La segunda Joya se encuentra en el Castillo, pero sólo se puede abrir con una llave de oro, que de nuevo se encuentra en las catacumbas. Ves hacia ellas, a través de las Mazmorras del Castillo, en las cuales encontrarás otra hoja del Libro de Hechizos, nuevos personajes amistosos, enemigos, y el hueco para bajar a las catacumbas. Sigue el mapa que te proporcionamos, consigue la llave de Oro, y de nuevo al Castillo, para ello utiliza la cuerda que encontraste en Fernholt.

Camina hasta la puerta que no quería abrirse, y allí tienes la segunda Joya. Ya sabes, lo que tienes que hacer con ella.

LA TERCERA PARTE

En las Mazmorras del Castillo de Burville estaba la llave que abre la puerta Sudoeste, utilízala, y te encontrarás en Runewood, donde hallarás otra hoja del pergamino, muchos enemigos, personajes con los que hablar, y un tipo muy peligroso, que se merece su ración de polvo mágico, y que guarda la salida a Stonenghe. Ésta es una fase de arcade muy peligrosa, procura ir ligero de equipaje, haber dormido bien, y tener el estómago lleno, antes de enfrentarte a esta fase.

Después de Stonenghe, nos situamos ante las Cuevas de Runewood, que también tienen su cuerda, hoja del libro, etc., pero en esta ocasión, no hace falta bajarse a las catacumbas, hay que dirigirse al Castillo de Runewood, a través de Westfield. En el castillo de Runewood, la cosa se nos va a complicar un poquillo, pero como sois unos excelentes aventureros, lograréis entrar en la última puerta, que no guarda una joya, sino sólo la llave que nos abre la última zona por explorar.

En algunas partes de Obitus, deberás tener la cabeza fría para no realizar acciones de las que te puedas arrepentir



Obitus es un acierto de producción y gráficos, pero no te creas que por ello te va a resultar agradable acabar con toda la pléyade de personajes que se dedican a ponerte trabas a tu intención de finalizarlo.

LA CUARTA PARTE

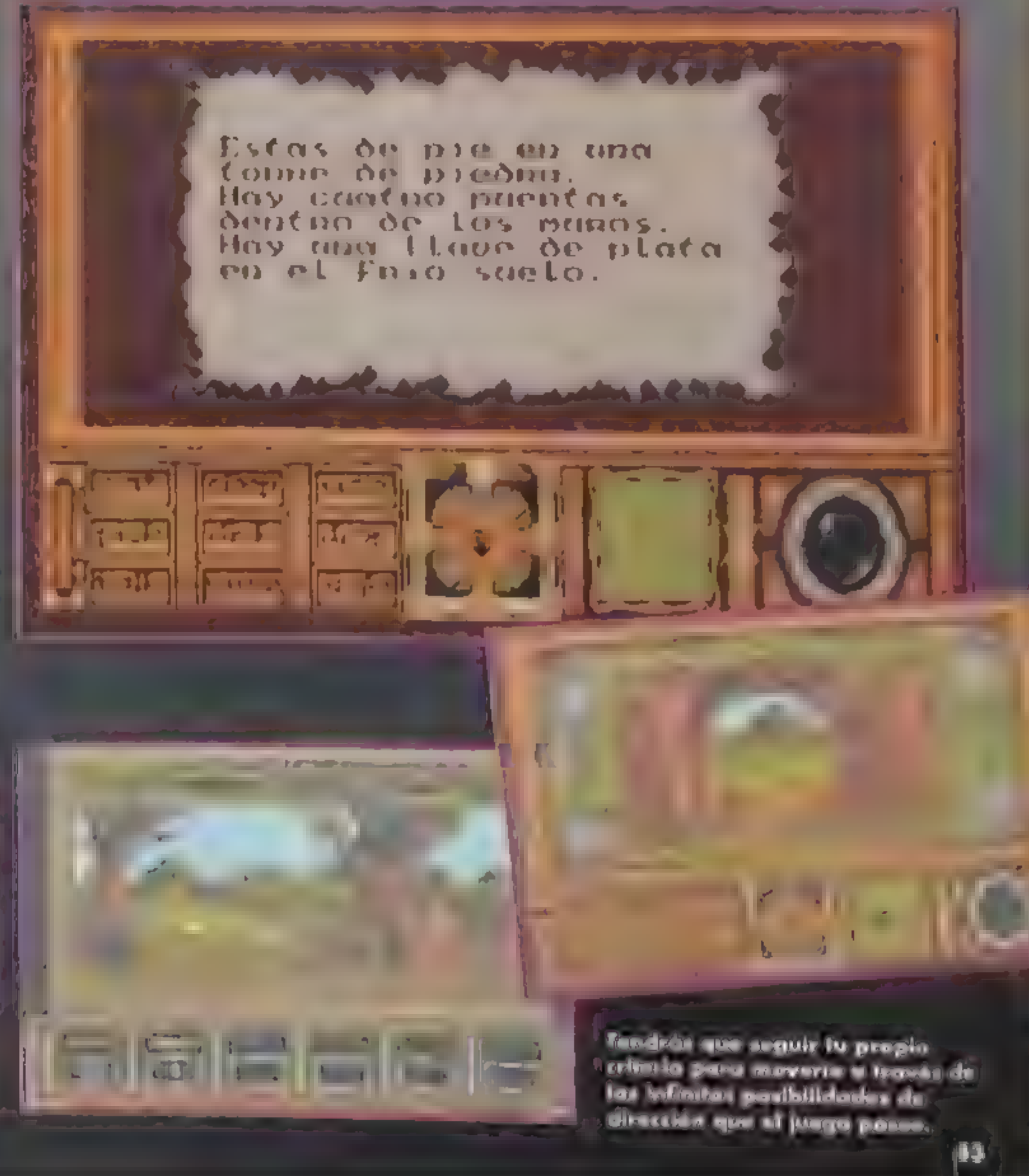
Ya en la Torre, nos desharemos de todos los objetos que hayamos encontrado, menos comida y armas, y nos dirigiremos a Binnanwood.

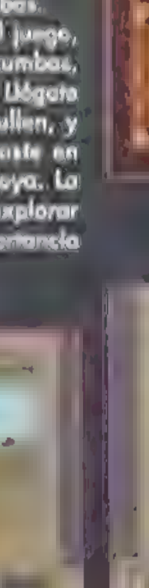
En Binnanwood, es muy importante "cargarse" a Urgaw y Hagen que respectivamente vigilan, una palanca, y una llave de oro. A quién no hay que matar es a Gilan y a Ector, que nos darán información y unos objetos importantes, tales como las llaves del Castillo de Cullen.

Nos vamos hasta las mazmorras de Cullen, a través de Aston Gate, otra zona arcade complicada. Una vez en ellas, utiliza la palanca en el punto donde te indica el mapa y conseguirás abrir un pasaje que te llevará a la última hoja del libro de hechizos. La tiene Marjadoc y se la podrás cambiar por una antorcha o simplemente matarle a través de polvo mágico.

Existe un mago que te proporcionará una piedra luminosa útil en las catacumbas.

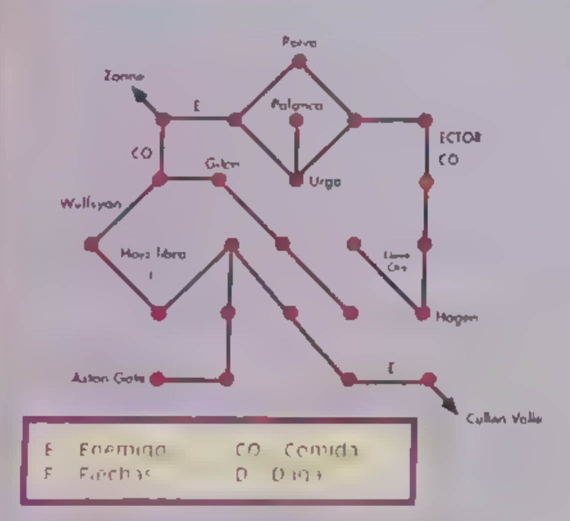
Existe como en las otras partes del juego, una cuerda y un acceso a las catacumbas, que aquí carecen de importancia. Llégate hasta la puerta del Castillo de Cullen, y con la llave de Oro que encontraste en Binnanwood, hallarás la tercera joya. La otra parte del castillo la puedes explorar si lo deseas, pero carece de importancia para finalizar el juego.



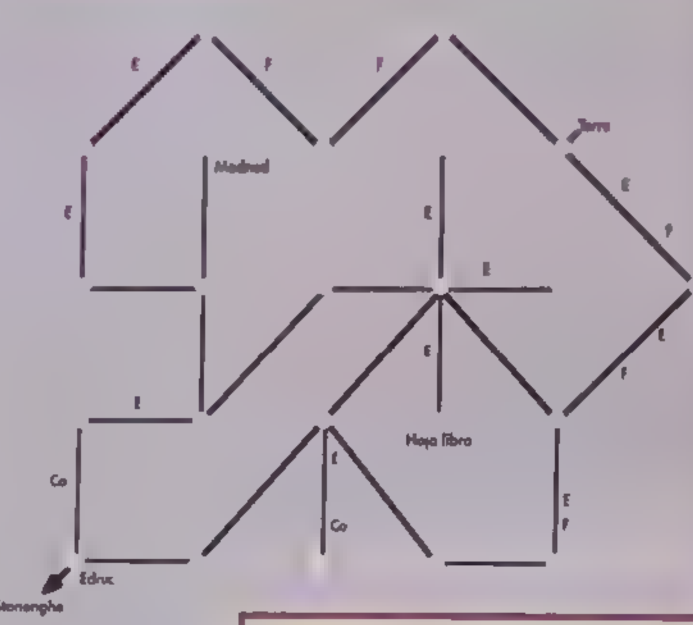


Tendrás que seguir tu propio criterio para moverte a través de las infinitas posibilidades de dirección que el juego posee.

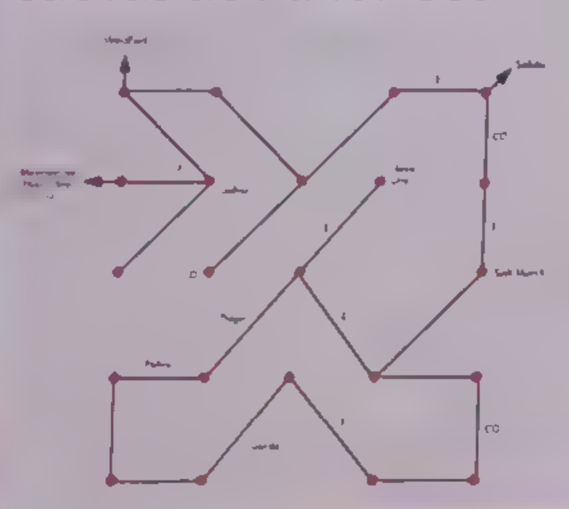
Binnanwood



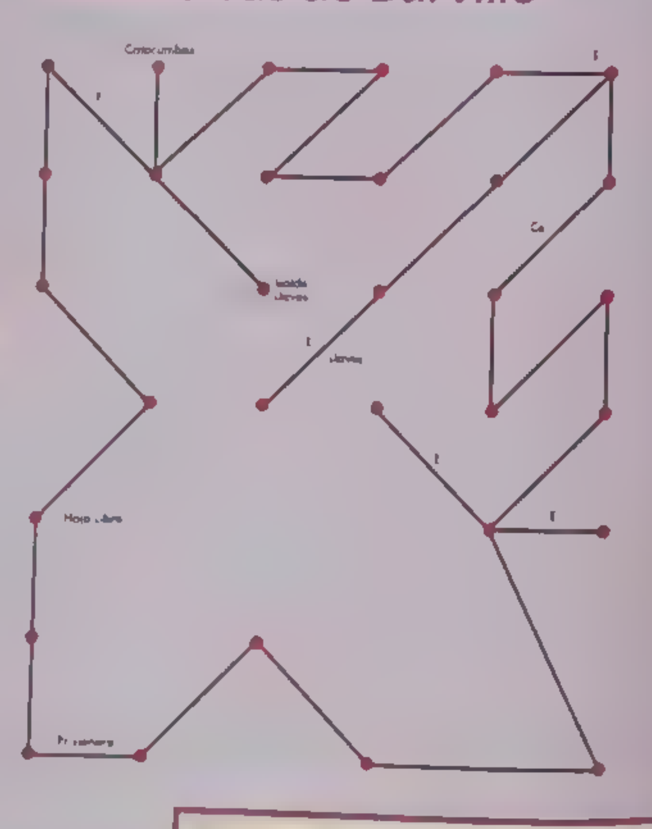
Runewood



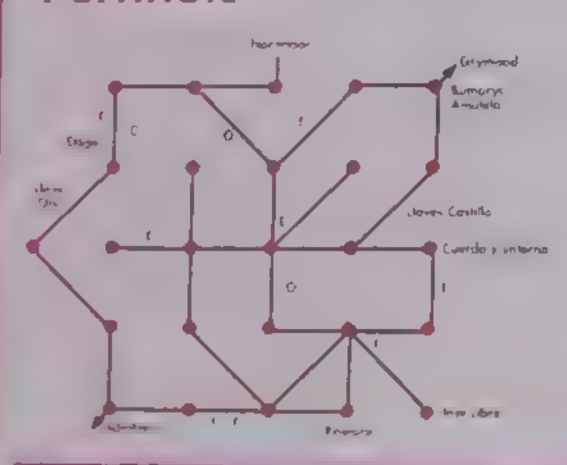
Cuevas de Runewood



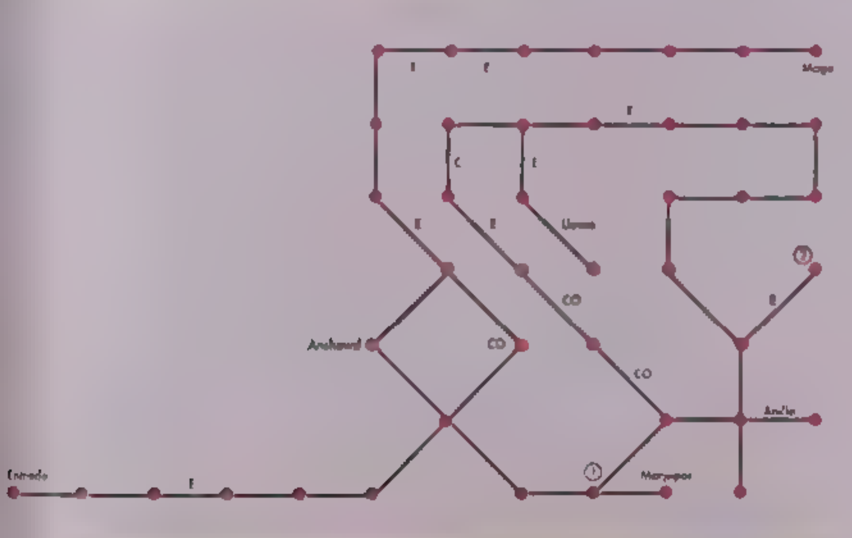
Mazmorras de Burville



Fernholt

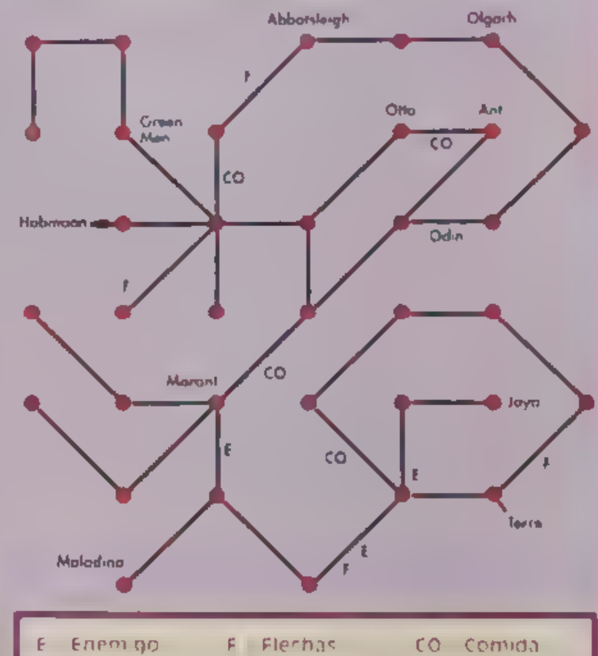


Mazmorras Cullen



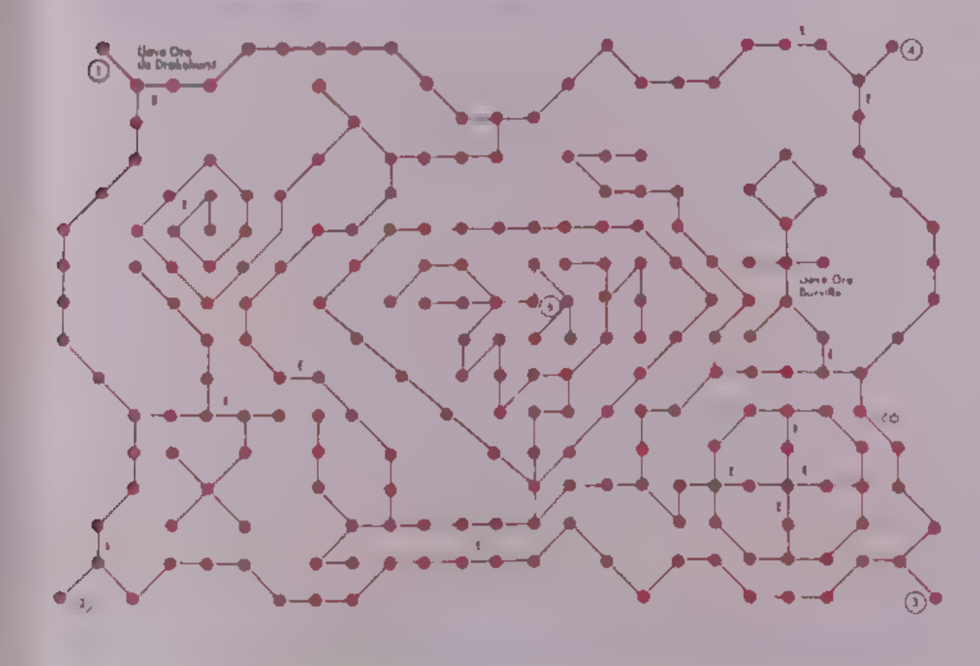
E Enemigo	1. = Punto donde hay que utilizar la palanca
C Cuerda	2 Salida a las Mazmorras
CO Comida	

Falconwood



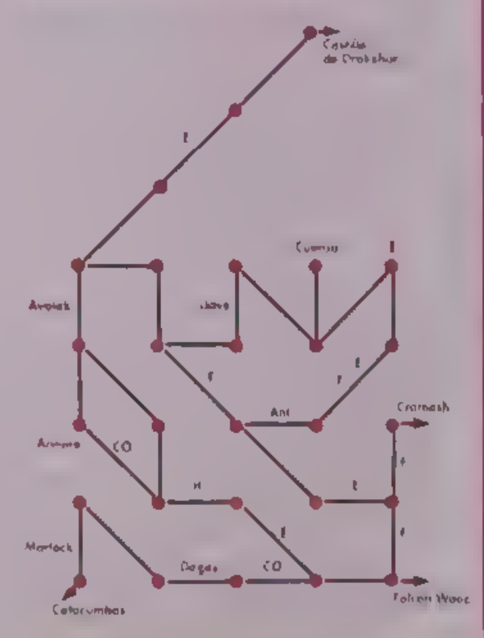
E Enemigo F Flechas CO Comida

Catacumbas de Eldon

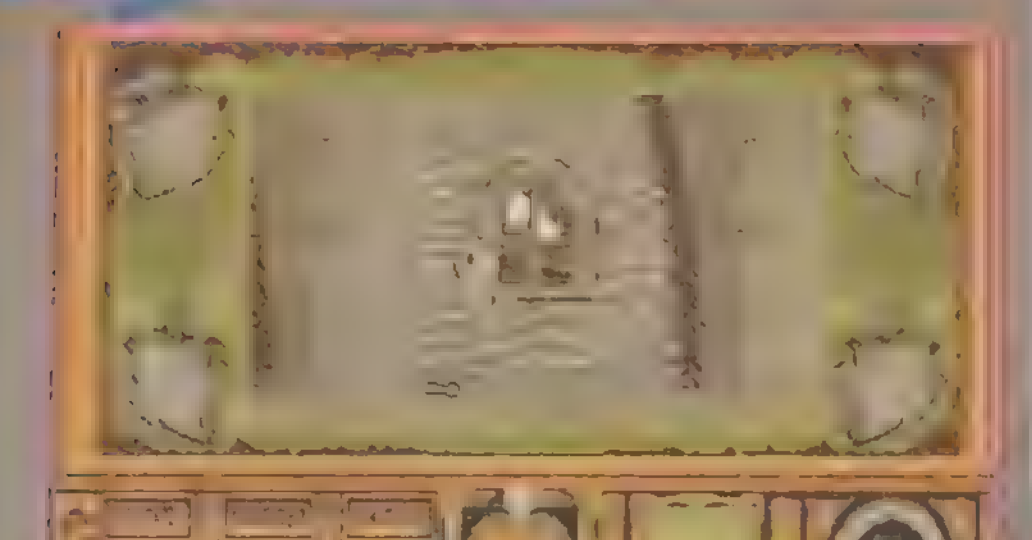


1 Salida a Eldon	4 Salida a Mazmorras Burville
2 Salida a Cuevas Runewwod	5 Lugar donde utilizar la piedra azul
3 Salida a Mazmorras Cullen	6 Enemigo que protege la joya

Minas de Eldon



ANT Antorcha	CO Comida
E Enemigo	H [illegible]



Cuando la cuarta joya esté en la torre tendremos que tener un cuidado especial con esa fuerza extraña que nos arrastrará con una fuerza incontenible hacia un sillón.

Mazmorras, catatumbas, pasadizos y un montón de seres peligrosos atentos a todos tus movimientos, te separan de tu tiempo



Cada cueva, mina, camino, y recodo guarda un estupendo tesoro o por contra, un invencible [illegible]

Y POR FIN, EL FINAL

[illegible] mado por las ocho páginas que hemos reunido, y él nos dará una arma capaz de liquidar al tenebroso ser que guarda la última joya en lo más profundo de las Catacumbas. Utiliza el mapa para dar con él. Lánzale el arma del bibliotecario, se hará cenizas, y tras él se encuentra la cuarta y última joya. Para acceder al ser que guarda tan preciado objeto, debes utilizar la joya azul que dejamos en la entrada a las [illegible]

[illegible]

[illegible]

La misión consiste en encontrar las joyas que pongan en funcionamiento la máquina del tiempo que te llevará de nuevo a tu mundo



Nuestro héroe debe ser capaz de recorrer cada uno de los lugares sin mayor problema gracias a los mapas.



Si consigues terminar el juego puedes considerarte un experto "rolero".



Eternam

- OK Tricks & Tracks
- [illegible]
- Distribuidor: Erbe
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB

UN VIAJE ALUCINANTE

Lo que prometían ser unas vacaciones inolvidables, se convertirá, para Don, el protagonista, en un complicado mundo lleno de trampas preparadas por su más acérrimo enemigo : Mikhal Nuke. Sigue nuestros pasos para resolver los enigmas.

ETERNAM Y SUS PERSONAJES

Es una especie de museo-parque de [illegible] en lo educativo, y así se nos muestran [illegible], cada una centrada en una época distinta de la historia.

[illegible] El malo de turno que se ha encargado de infectar todos los ordenadores que controlan las atracciones, [illegible] cha, consigue que estas se vuelvan exce[illegible] nos ayudará durante la [illegible]

[illegible] mente se encontraba de vacaciones en [illegible]

En el juego nos encontraremos con veinte atracciones en las [illegible] mos realizar ciertas acciones que a [illegible] nuación pasamos a describir.

EL CASTILLO DEL DUQUE TEOFILO

[illegible]

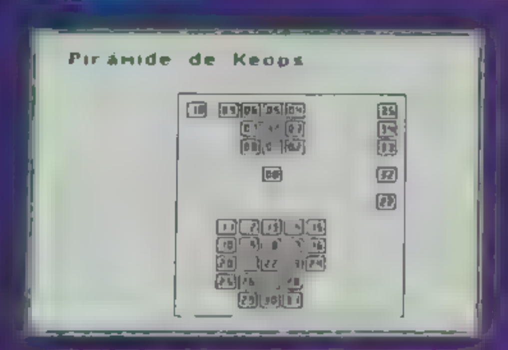
H5 robaremos un dulce que nos servirá para chantajear al guardia que se encuentra en H12, y que a cambio nos dejará pasar. En la habitación de la izquierda -tendremos que dar un pequeño rodeo para llegar hasta ella-, recogeremos una cámara de fotos. Ahora debemos hablar con el Duque, para posteriormente dirigirnos a la habitación número 32 que se encuentra en el primer piso, y al cual se accede a través de H13.

Cogemos lo que hay encima de la mesa y nos dirijimos a las catacumbas para realizar tres pruebas que nos permitan continuar la aventura. Las cebollas que recogimos anteriormente nos servirán para hacer llorar a los ojos de H34 y que éstos no nos molesten más con sus disparos, además de aprovechar para empaparnos en sus lágrimas, e ingeniarnoslas en H35 para no quemarnos con el fuego. En H36 nos encontraremos con una trampa en el suelo que deberemos esquivar pantaleando un poco para que algo nos caiga del techo. A continuación nos dirijimos a H40 donde con la ayuda de las gafas infrarrojas que anteriormente habíamos activado moveremos las palancas en el orden que a continuación se describe: **IZQUIERDA-ARRIBA-DERECHA-ABAJO.**

Tras utilizar las cerillas en H41 llegaremos a H26 a través de H42. Aquí el Duque nos felicitará por haber llegado hasta él, y además nos hará entrega de un cuchillo muy pequeño, que aunque no sabemos para que sirve, lo guardaremos por si acaso. Recogemos unas llaves en H18 y se las entregamos al Capitán que encontraremos en H06 el cual nos contará algo de mucho interés. Usa la puerta secreta de H32 donde recogeremos una carta que nos dice que el hijo del Duque ha sido



Los mapas te serán de mucha ayuda para no perderte y poder saber si ya has pasado y verificado cualquiera de las habitación con anterioridad.



En la pirámide de Keops lo real no lo parece tanto y lo imaginario menos aún, por eso deberás de estar muy atento a todo lo que sucede dentro.

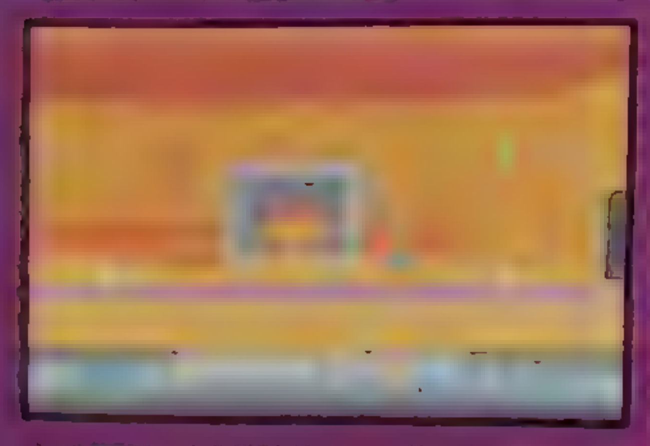
Piensa que Eternam es un lugar de ocio y descanso, así que tómate con tranquilidad la resolución del juego y no te pongas nervioso a las primeras de cambio.



[illegible]. Al dirigirnos a su habitación, el Duque nos dará 30 GP, pero si entramos otras dos veces conseguiremos un total de 90 GPs. Vamos hacia el templo de Twin [illegible] pueden dejar sin dinero. Consulta de vez en cuando el dinero de que dispones. Una vez allí, deberemos conocer a la hija de la anciana que nos entregó la carta, para dársela a esta. A cambio ella nos entregará una escarapela -que ya sabrás más tarde lo que es-. En la casucha de al lado donde una viejecilla nos dará el password, siempre y cuando no nos [illegible] -para ello debemos llevar [illegible] la escarapela-.



Eternam es un complemento ideal para los amantes de las aventuras gráficas con carácter de rol, la variedad de lugares es el punto de partida de toda la misión.



Los interiores de cada lugar que visites están ambientados según la moda de la época a la que estén referidos pero... ten cuidado, porque los personajes que los habitan pueden llegar a hacértelo pasar mal a poco que se lo propongan.

[illegible] no, ya que podrías ahogar[illegible]

[illegible]

LA CIUDAD DE LOS BARONES GEMELOS

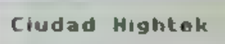
Ambientada en la época de la Revolución Francesa, esta ciudad está gobernada por dos hermanos gemelos que, aunque iguales en apariencia, son muy diferentes entre sí, por lo que la ciudad sufre muchos problemas debido a sus distintos comportamientos. En H09 compraremos una [illegible] que nos encontraremos. Debemos tener cuidado de llevar al menos un GP, ya que si por alguna circunstancia [illegible] sólo podremos salir de allí pagando un GP [illegible]. Si no tienes dinero, [illegible] Si [illegible] el GP [illegible] entregó el Barón.

[illegible]

[illegible] pásate por la cocina a [illegible]

H17, el cual te dará a cambio algunas pistas.

Vamos a buscar al segundo Barón, H25 el cual te concederá el permiso si consigues probar la infidelidad de su mujer. Para hacerlo, dirígete a H27 y escóndete tras el biombo, a la espera de que llegue Nuka y ella empiece a hablar con él. En ese momento utilizamos la cámara de fotos y nos vamos a ver al Barón el cual, como había prometido nos hará el pase del embarcadero. Antes de abandonar la isla nos pasaremos por la posada en la que hablaremos con el barman. Este nos hará dos preguntas -las respuestas son 2 y 2- y nos dirá que charlemos con el hombre que hay a la derecha (a él le responderemos también con la 2). Ahora sólo debemos empujar el barril para que se abra la puerta -aunque a estas alturas del juego esto no nos sirva para nada- y largamos al embarcadero dirección a la ciudad Hightek.



La ciudad está constituida en una torre en la que deberás visitar muchas plantas y localizar algunos objetos.

LA UNIVERSIDAD

Deberemos responder correctamente a [illegible] a quince preguntas del test que nos formularán para pasar a la siguiente [illegible], las respuestas son: 1.- (2) Cauda 2.- (3) Tcheck 3.- (2) [illegible] 4.- (2) [illegible] 5.- (1) [illegible] 6.- (1) [illegible] 7.- (2) Hijo 8.- (3) Triton 9.- (2) Cazador 10.- (2) [illegible] 11.- (1) Control remoto 12.- (3) Einstein 13.- (3) 5 14.- (3) Jovis 15.- (2) Pee-Wee 16.- (1) 1682 17.- (3) [illegible]

18.- (cualquiera es válida) 19.- (3) [illegible] en la luna 20.- (1) Mas de 14. Si [illegible] seremos invitados a volar en una [illegible] hacia la ciudad Hightek.

LA CIUDAD HIGHTEK

Esta ciudad tiene una torre principal organizada en varias plantas. A una de ellas, la planta 19, sólo se puede acceder en posesión de una tarjeta especial que deberemos recoger en H05. Ahora nos dirigimos a H02 donde un tipo nos

El perro que guarda alguna de las estancias se pondrá a ladrarte y se llevará una buena tunda.







No te dejes influenciar por las malas artes de lingomo de los personajes que aparecen en la historia. Como en toda aventura que se precie los hay buenos y malos, dispuestos a ayudar y preparados para detenerte, guíate de tu buen instinto.

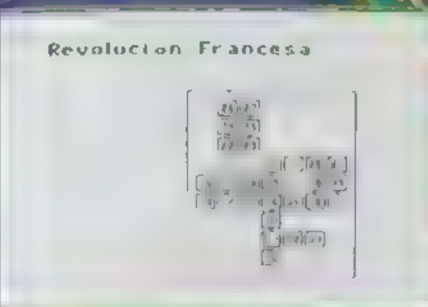
hará entrega de otra tarjeta, que no será la última ya que ahora deberemos ir a H08 en la primera planta a recoger otra, la cual se encuentra dentro de un cajón.

En el nivel 3 debes hablar con dos de los programadores del juego los cuales te explicarán que han sido raptados antes de que hubiesen podido acabar el trabajo por lo cual si nuestro protagonista no consiguió rescatarlos y llevarlos al año 1991 el jugador nunca podría acabar el juego. En este mismo nivel y en la habitación 14 podemos encontrar otra tarjeta que da acceso al nivel 4. En este nivel se toman todas las decisiones referentes al complejo en que nos encontramos, pero rápidamente te darás cuenta que todos los personajes son caricaturas de gente famosa de la televisión. Por el momento habla solamente con Shirt y Spot, una vez hecho esto, usa el telescopio de H19 y usalo para comprobar que hay una humareda procedente de la estación de bombeo debido a un mal funcionamiento de la planta nuclear que amenaza con una terrible explosión que acabe con todo. Para solucionarlo, tenemos dos posibles caminos: ir a la planta de bombeo que se encuentra al lado de la ciudad Nightal y destrozar el panel de control que allí nos encontraremos.

1. Devolver a los programadores a 1991 para que puedan acabar el final del juego, y que [illegible]

LA LUNA

Hasta las calaveras andantes pueden soltarte una parrafada en cualquier momento y conseguir darte la pista exacta que te lleve a encontrar algún preciado objeto que convierta en más llevadero tu problema de regresar a tu tiempo.



Lo más complicado será entrar en la habitación nº 18 y encontrar al primer Barón, pero ahí no acabará la cosa.

Más sencillo es lo que deberemos hacer en la luna. Tirándonos por el cañón del estudio donde te encontrarás con un astronauta, ni más ni menos que Armstrong, con el cual haremos un trato; él retornará a la Tierra a los dos programadores a cambio de que le consigas una carta astral. Para cumplir el trato, debemos ir de nuevo a la isla de los Barones (no te olvides de coger la bandera antes de irte) y recoger en la posada la carta astral, volvemos a la luna y le entregamos la carta al astronauta. Ahora ya podemos ir a darle la buena nueva a los programadores en la ciudad Hightek. Acto seguido introdúcete en el transportador y aparecerás en un lugar desértico...

EGIPTO (LA PIRAMIDE DE KEOPS)

Entramos a H02 y cogemos la piedra que [illegible] cuando entremos, volvemos a H01 donde veremos un mapa con estatuas. Al [illegible] de H08 le pediremos que nos abra la puerta y no le pidas nada más. En H07 habrá un problema en forma de jeroglífico que deberá [illegible] ciudad Hightek. [illegible] a la derecha de H0[illegible], H1[illegible] [illegible] acceder a H14 donde [illegible] a un espejo -como [illegible] a H15 [illegible] grande de los [illegible] hemos recogido, uno es grande [illegible] con el fondo de la pared [illegible] que caiga una roca y parta el trozo [illegible] pequeños [illegible]. Con los trozos en nuestro poder nos dirigimos a la habitación 9 donde dejaremos uno de ellos, los otros tres los dejaremos en H10, H11 y H14 para que mediante el reflejo de estos la luz llegue hasta la habitación 22. Seguimos el siguiente camino H17, H16, H24, H23, H28, H31, H30, H27. Co-

Paseando, paseando irás descubriendo a los personajes más útiles de esta historia, hablar con ellos te servirá de mucho.

Solamente nos queda desearte que pases unas alucinantes vacaciones dentro del juego y que de paso seas capaz de volver a tu tiempo sin sufrir percances de importancia.

Subiendo y bajando, habitación tras habitación lograrás encontrar todo tipo de situaciones de alucine real.

[illegible] esta última está cerrada, hacemos un conjuro con el cuchillo [illegible] cogemos en H29 y con la [illegible] de magia se abrirá la [illegible]

[illegible] a H22 donde colocaremos las [illegible] en el mismo orden en que estaban en el papiro de la puerta de entrada AMARILLA-ARRIBA, AZUL-DERECHA y NARANJA-IZQUIERDA. Rápidamente activa las raquetas que llevas ya que, en un instante, empezará a inundarse todo de arena y gracias a ellas no te hundirás.

Camino del sarcófago llegaremos a H33 [illegible] te harán 3 preguntas, las respuestas [illegible] Keops, 18 y 134. Ante nosotros [illegible] la puerta al pie de la esfinge, [illegible] a la habitación del [illegible] la sujeta [illegible] geremos para usarlo pero en [illegible] so, de monumento a arena. [illegible] dremos en nuestro poder un [illegible] arena y la posibilidad de tras[illegible] lugar del que tanto habla la [illegible]

Pero, ¿cómo llegamos hasta aquí?, apa-

[illegible] la isla del dragón [illegible] del duque en la [illegible] es un lugar oscuro [illegible] del parque se [illegible]

[illegible] historia de que todo volvería a la normalidad si se consiguiese [illegible] del que [illegible] encontrarlo. Si nos [illegible] una [illegible] encontraremos una cabaña con [illegible] Su propi[illegible] mos estrellas. ¿Recuerdas la bandera Americana que [illegible] en la luna? [illegible] que la [illegible], nos contará [illegible] al princi[illegible] Hasta aquí te [illegible] con todo lujo de [illegible] con él sin ningu[illegible] na ayuda? El final lo [illegible]



LA MAGIA DE

Entrevista a Chris Elliot y Richard Edwards responsables de Eldritch Games y diseñadores de "Daughter of Serpents" la gran bomba de la firma Millenium de Cambridge, Gran Bretaña.

La calidad es la nota común para los grandes lanzamientos en las postrimerías de un año que se acaba, con esta interviu hemos querido acercaros la visión de los dos diseñadores de este juego de role que dará mucho que hablar y más que escribir.

Dos años y medio les llevó a Chris Elliot y Richard Edwards la gestación de "Daughter of Serpents". Pero este esfuerzo, como era de esperar, fue complementado por un grupo de especialistas que en todo momento asistieron a nuestros entrevistados para llevar a buen puerto la empresa. Entre ellos figuran: Keith Hook (no tiene nada que ver con el capitán) programador; Pete Lyon, gráficos; Richard Joseph, música y efectos especiales y finalmente Rob Chapman que junto con Paul Dobson crearon gráficamente los personajes.

Dentro del marco de una película de aventuras, donde la firma de Agatha Christie no desentonaría, se desarrolla este videojuego preso en un tiempo ido como el del periodo entre las dos guerras mundiales y cuyo telón de fondo es la ciudad egipcia de Alejandría

La atmósfera es muy sugestiva y rodea a la historia de un halo de misterio en torno a un antiquísimo documento, crímenes, secretos inconfesables y muchos ingredientes más que logran ampliamente el cometido del videojuego: entretener.

Como ya hemos dicho "Daughter of Serpents" recrea la segunda década de nuestro siglo y tú has arribado a la ciudad del delta de Nilo en el barco SS Dacia, donde un pasajero turco desata la historia. No te preocupes, pues ya te contaremos, oportunamente, más cosas sobre este videojuego, pero ahora cedemos la palabra a sus creadores.

OK PC: ¿Cómo surgió la idea de crear "Daughter of Serpents?

Chris Elliot: Fundamentalmente, porque nos gustan las historias de misterio y nosotros somos escritores. Y no hay mejor marco para el misterio que el país del nilo en los años Ó20. Después, es decir, con el correr del propio guión fueron surgiendo todos los caracteres y demás pormenores que hacen a la historia. Por esto, es que creemos que hemos realizado un buen guión, lo que es importantísimo como soporte central de un buen videojuego.. Que es en definitiva lo que pensamos que hemos realizado.

OK PC: ¿Cómo describiríais la experiencia de escribir el guión conjuntamente?

Richard Edwards: Muy interesante y constructiva para ambos. Como en general ha sido todo el desarrollo de este trabajo para Millenium, pues hemos contado con la cooperación de grandes profesionales como Keith Hook, que programó el sistema SIGNOS ("Scripted Interactive Graphic Novel Operating System", sistema operativo de novelas gráficas interactivas con guión). Pero, es importante destacar que todo esto es obra de un equipo.

Sin duda, fue muy divertido, aunque supuso mucho trabajo, entrar en la trama de una historia tan particular y con tantos personajes novelescos. Lo que llevó mucho tiempo por las investigaciones que por nuestra parte tuvimos que hacer en el British Museum y en muchas de sus dependencias para lograr una buena documentación.

OK PC: ¿Qué aporta de nuevo "Daughter of Serpents"?

R.E.: Con respecto a otros trabajos anteriores, pienso que un buen ejemplo de esto pueden ser los gráficos basados en un interface de usuario o la incorporación de las conversaciones entre los diferentes personajes mediante el uso de burbujas de textos.

OK PC: ¿Con cuántos personajes puedes jugar en Daughter of Serpents?

C.E.: Existen seis personajes con los que puedes jugar y cada uno de ellos tiene su propia personalidad dada por sus características particulares, ya sea profesión o habilidades a las que puedes acceder mediante la opción "examine character". Son tres hombres y tres mujeres, es decir que se puede acceder a distintas visiones de un mismo hecho. Nuestros personajes masculinos son Conrad blake, Joe Gretzky y Lord Avebury; la parte femenina está representada por Estelle Pryor Diana Jones y Lady Melbury. Por supuesto los nombres a quienes no conocen el juego, no les dicen mucho, pero puedo asegurar que son caracteres muy definidos.

OK PC: Vuestra obra está inspirada en un tema de aventuras del tipo clásico, cuya estructura recuerda a las novelas de Agat



LAS SERPIENTES

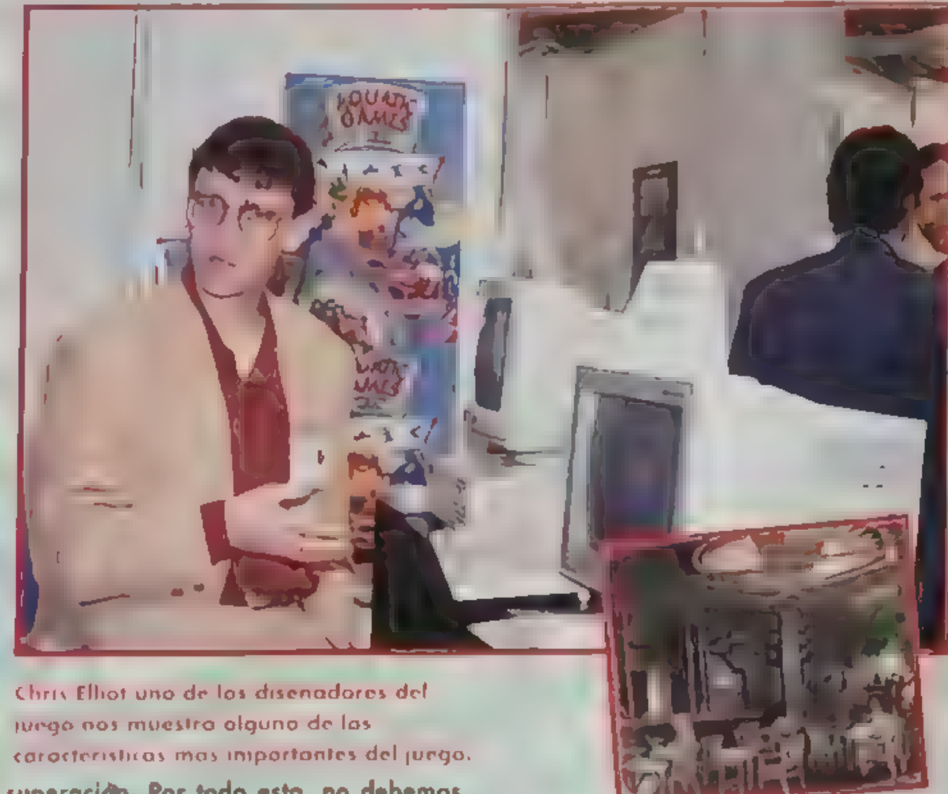
Existen seis personajes con los que puedes jugar y cada uno con su propia personalidad



El carácter detectivesco se acerca mucho a la obra de Agatha Christie



Daughter of serpents es un juego que presenta una cuidado calidad grafica y un magnifico acabado



Chris Elliot uno de los disenadores del juego nos muestra alguno de las caracteristicas mas importantes del juego.

ha Christie o de Howard Lovecraft. ¿A quién sentis más próximo?

R.E.: Sería muy sencillo decir ambos, y sería un honor que nuestra obra sea considerado al menos cercano a las creaciones de estos dos grandes escritores. Pero desde mi punto de vista creo que nuestro guión se acerca a la obra de Lovecraft y en especial al "Cthulhu Mythos", sobre todo por la parte mistérica. La que sin duda este escritor dominaba a la perfección, logrando recrear atmosferas donde lo esotérico se mezclaba a la perfección con la realidad.

No obstante, el carácter detectivesco se acerca mucho a la obra de Agatha Christie.

OK PC: Como diseñadores británicos, ¿cómo veis la irrupción de viedojuegos de alta calidad norteamericanos, y a su vez, qué pensais de este mercado para vuestras propias creaciones?

C.E.: Creo que es muy positivo que el mercado del videojuego vaya superándose cada vez más, más allá de nacionalidades, pues todos tenemos como propia meta la superación. Por todo esto, no debemos sentir miedo o desconfianza ante el avance en calidad de cualquier tipo de videojuego, sino justamente lo contrario, afianzarnos más en nuestra línea de crear buenos guiones que sirvan de soporte a la historia, programas cada vez más sencillos de manejar y más rápidos de ejecutar... y si somos capaces de hacerlo, como creemos que lo somos, no hay problemas en el futuro, aunque sí mucho trabajo por desarrollar.

Los Estados Unidos es un mercado que está desarrollándose en función de mejorar la calidad de sus productos, dejando de lado los "shoot-em-up" para acercarse mas a la visión europea de lo que debe ser un buen videojuego. Por tanto, creo que para nosotros y por supuesto, para "Daughter of Serpents" es un buen momento.

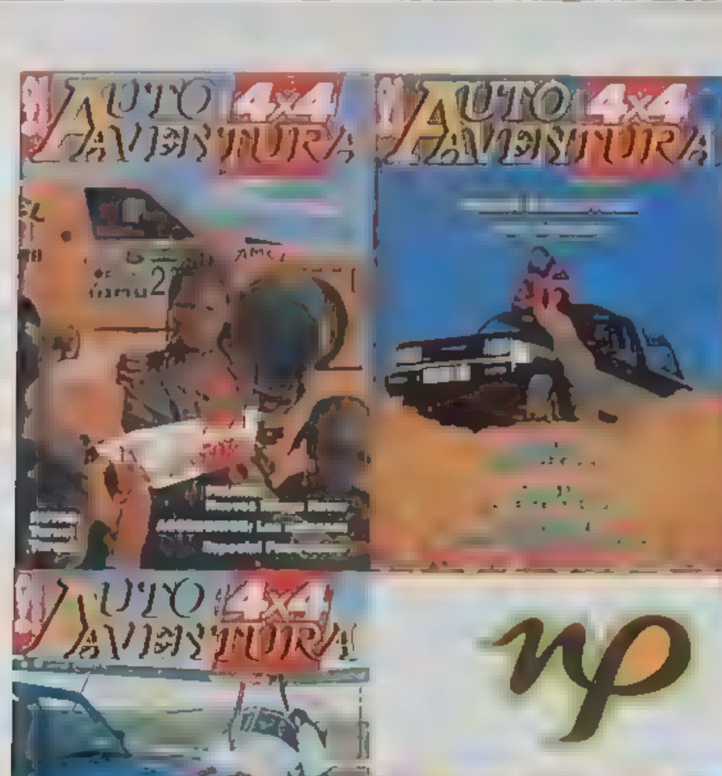
OK PC: ¿Qué esperais del futuro próximo?

E.R. y C.E.: ¡Mucho trabajo!

Saúl Braceras



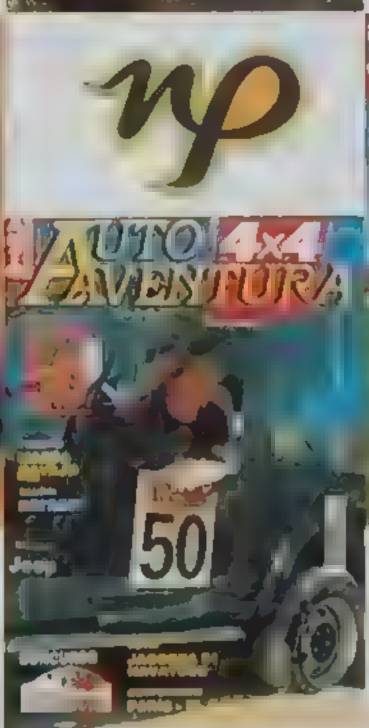
Richard Edwards considera que es un alto honor que alguien pueda opinar que su obra se acerca a las creaciones de grandes escritores como Howard Lovecraft o Agatha Christie


AUTO AVENTURA 4x4
AUTO AVENTURA 4x4
AUTO AVENTURA 4x4

AUTO AVENTURA 4x4
AUTO AVENTURA 4x4
np


np
EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.

AUTO AVENTURA 4x4

AUTO AVENTURA 4x4

AUTO AVENTURA 4x4
50

AUTO AVENTURA 4x4
AUTO AVENTURA 4x4



La última versión del GUI aumenta su potencia

Aunque fue en mayo de 1990 cuando se produjo uno de los hitos más importantes dentro de la informática personal con el lanzamiento de Windows 3.0, Microsoft ya había estado trabajando años atrás, desde 1985, en los llamados interfaces gráficos de usuario (GUI). De hecho, y como es fácil suponer, hubo otras versiones de Windows que prácticamente no tenían nada en común con la que actualmente reside en millones de ordenadores.

Administrador de programas
Archivo Opciones Ventana Ayuda
Principal
Panel de control
Configurar Ayuda
MS-DOS
Administrador de archivos
386 extendido
Contención de dispositivo
Com1
Com2
Com3
Alertar siempre
Nunca alertar
Inactivo (segs) 2
Aceptar
Cancelar
Memoria virtual
Ayuda
Disposición
Windows en primer plano 100
Windows en segundo plano 50
Exclusiva en primer plano
Lapso mínimo (en msegs.) 20
Inicio
Aplicaciones Lotus
WordPerfect
Micrografx
Juegos
Windows Word 2.0
Accesorios

WINDOWS 3.1

Las ventanas mejoran sus vistas

Las importantes diferencias entre las dos últimas versiones de Windows, ya sea la 3.0 o la 3.1, y las anteriores, las explicaba Bill Gates, patrón de Microsoft, en la presentación de Windows 3.0 aduciendo que hasta hace muy poco los PC compatibles no tenían las capacidades gráficas necesarias y que las cantidades de memoria RAM eran insuficientes.

Debido a estas circunstancias, las primeras versiones de Windows no pasaban de ser un «shell» o gestor gráfico de disco. Con Windows 3.0 ésto cambió de manera drástica y este interfaz gráfico de usuario del DOS ya tenía las suficientes cualidades como para representar un salto de gigante en la gestión del ordenador y de su información. Menús desplegables, iconos, ventanas, todo un mundo lleno de importantes diferencias cualitativas y cuantitativas, hasta ahora sólo visto en los Macintosh de Apple.

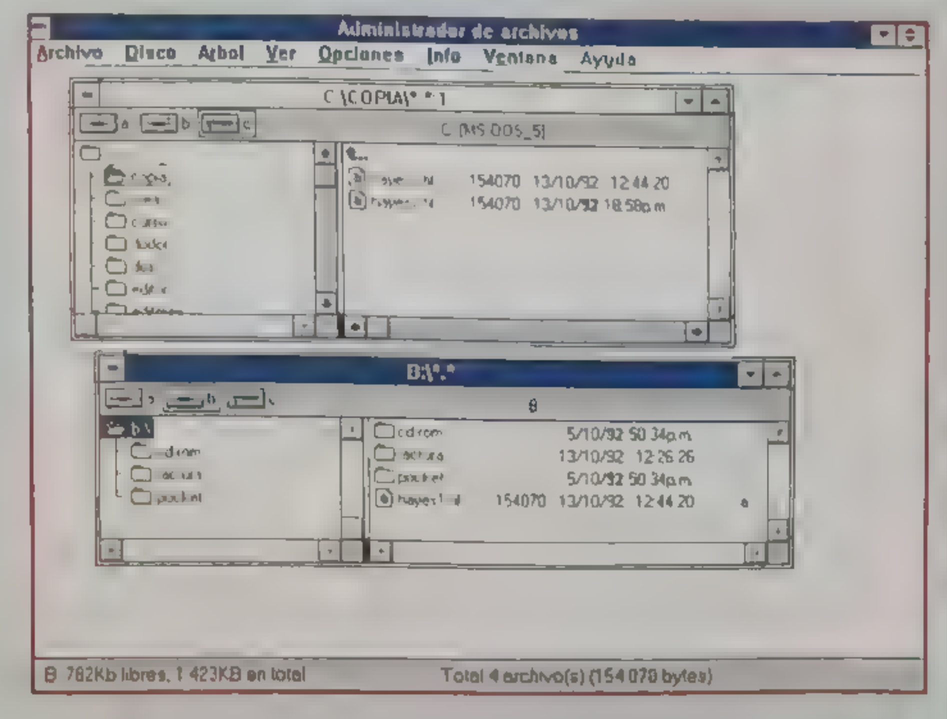
Pero como todos sabemos, no hay nada, o casi nada, que no se pueda superar, y Windows 3.1 era presentado al mercado a nivel mundial el 6 de abril de 1992. La pregunta clave en ese momento era: ¿pero... que diferencias hay entre la versión 3.0 y la 3.1 de Windows? Diferencias entre Windows 3.0 y 3.1 La tecnología OLE (Object Linking and Embedding) ha sido una de las más importantes mejoras integradas en la versión 3.1, aunque desde luego no la única. Con OLE es posible que aplicaciones como Excel, Ami Professional, WordPerfect y un largo etcétera puedan transferirse e intercambiarse información. También se benefician de esta mejora utilidades Windows como Paintbrush, Write, Fichero y Grabadora de Sonidos.

Con la vinculación de objetos es posible utilizar la misma información (u objeto) en varios documentos diferentes. Con esta operación se puede ahorrar espacio en el disco duro, ya que solamente hay una copia de esa información y los documentos contienen sólo los vínculos con dicho objeto. Esto significa también que cada vez que se varíe la información primaria u original, ésta se modificará en todos los documentos automáticamente.

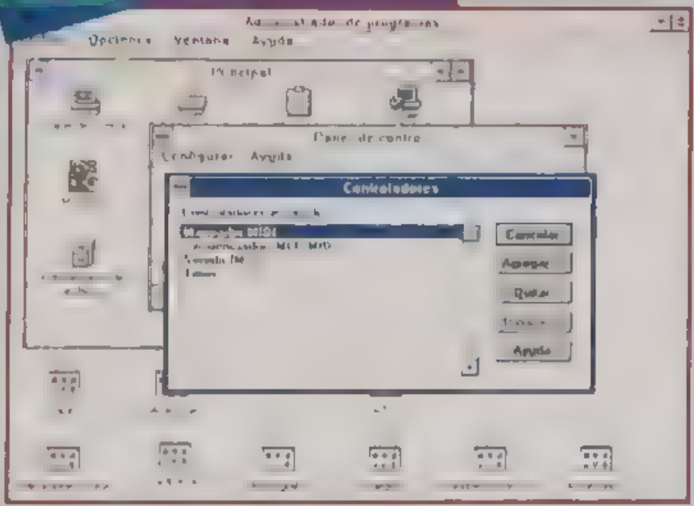
Al utilizar la incrustación de objetos también se obtienen importantes beneficios, ya que gráficos, archivos de sonido, etcétera, anteriormente creados, pueden insertarse en cualquier documento de una aplicación que soporte OLE.

Otra novedad relevante incluida en Windows 3.1 son las fuentes TrueType. Estas son de una variedad suficiente como para poder cubrir de forma notable las necesidades de impresión. Con las fuentes TrueType podemos elegir el tamaño apropiado de las fuentes que queramos utilizar en un documento, como, por ejemplo, 12 puntos para el texto principal y 16 para el encabezamiento de los diferentes temas.

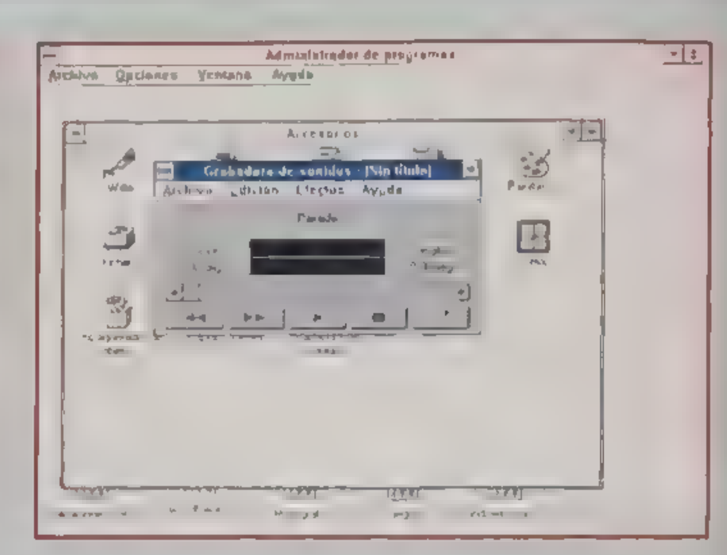
Con Windows 3.1 se incluyen varias familias de fuentes TrueType, tales como Arial, Courier New, Symbol y Times New Roman. Estos grupos pueden ser ampliados por el usuario en el momento que quiera.



Las funciones de memoria virtual del modo 386 extendido incorporan mejoras que facilitan el funcionamiento de algunas aplicaciones no Windows.



Otra de las innovaciones propuestas por la nueva versión de Windows son los diferentes controladores MIDI.



La grabadora de sonidos se convertirá en un elemento imprescindible para realizar tareas de tipo Multimedia.

Un viejo conocido de todos los usuarios de Windows, el Administrador de Archivos, ha sido también mejorado. Los cambios en este caso son fáciles de entender, ya que en la versión 3.0 era algo "lioso" de utilizar. En la versión 3.1 se tiene acceso a más información, se puede ver el árbol de directorios en la parte izquierda de la ventana y en la derecha están contenidos los archivos del directorio seleccionado.

También es posible examinar el contenido de varias unidades o directorios diferentes, lo que facilita la copia y movimiento de archivos entre ellos.

Asimismo se han realizado mejoras encaminadas a un mayor control de las redes locales, en caso de que éstas existan, facilitando la conexión y desconexión de unidades de ellas. En función de cuál sea el tipo de éstas los comandos específicos podrán cambiar. Otras características nuevas son la posibilidad de dar formato rápido a los disquetes y de contar con más información sobre el espacio utilizado y el disponible en los discos.

Microsoft ha puesto especial cuidado en que Windows 3.1 sea fácilmente aprendido, por lo que esta versión incluye un tutorial que enseña los principios básicos del interfaz gráfico y del uso del ratón. Para que este tutorial pueda ser activado es necesario que el usuario tenga un ordenador con tarjeta gráfica VGA y, por supuesto, ratón. El tutorial puede ser arrancado durante la instalación de Windows o, más adelante, con el comando Tutorial de Windows situado en el menú Ayuda del Administrador de Archivos.

Como todos sabemos, el destino final de casi todos los trabajos que se realizan en el ordenador es darle salida por la impresora. En Windows 3.1 se ha perfeccionado la instalación de impresoras y su conexión a una red. Asimismo se han mejorado varios de los controladores de Windows, con lo que se ha incrementado la velocidad de impresión y se ha simplificado este proceso. Esto hace que las aplicaciones recuperen más rápidamente el control del ordenador.

Multimedia ya disponible Bill Gates ha dicho en varias ocasiones que el futuro del PC está en la Multimedia, es decir, en la utilización de animación, gráficos, sonido y video.

Es por ello que la versión 3.1 de su entorno gráfico de usuario dispone de nuevas funciones que posibilitan el trabajo con este tipo de archivos. Así, y en lo referente al sonido, se ha trabajado para conseguir la compatibilidad con las tarjetas de sonido y dispositivos con características MIDI (Musical Instrumental Digital Interface), Interfaz Digital para Instrumentos Musicales.

Algunas nuevas posibilidades son la selección de sonidos para que sean reproducidos cuando se ejecutan algunos sucesos en Windows (tales como la entrada o salida del entorno gráfico, puesta en marcha de aplicaciones, mensajes de error, etcétera). También es posible realizar tareas más complejas como la reproducción de información MIDI por un sintetizador compatible con este estándar, o la grabación de mensajes hablados en los documentos de algunas aplicaciones que lo permitan.

Por otro lado, es posible utilizar aplicaciones que aprovechen al máximo las características multimedia de Windows, tales como animación, unidades CD-ROM o vídeo. De esta forma, se pueden utilizar las cada día más importantes enciclopedias en CD-ROM que incluyen sonido, o, si se dispone de tarjeta VGA, emplear aplicaciones especializadas en la creación de presentaciones con sonido y animación.

Estas nuevas posibilidades se plasman en dos de los componentes del grupo de utilidades de Windows 3.1 llamado Accesorios (el Transmisor de medios y la Grabadora de sonido), así como en el Panel de control que se haya en el grupo Principal.

Más mejoras Aunque hasta ahora se han descrito las mejoras más relevantes incluidas en Windows 3.1, el número total de las que se han implementado en la última versión del entorno gráfico, según Microsoft, han sido más de 1000. Estas comienzan a notarse desde el momento en que se quiere instalar en el ordenador. De esta forma, el programa de instalación de Windows 3.1 detecta más configuraciones hardware y software que el de la versión 3.0. También descubre una mayor cantidad de programas residentes (T.S.R) y hardware que puedan dar problemas, y lo notifica al usuario para que haga los cambios necesarios o corrige él mismo el inconveniente sin causar ninguna molestia.

Con todo esto se consigue que el interfaz gráfico se adapte mejor al ordenador donde va a ser instalado y que el usuario, independientemente de que sea más o menos experto, no intervenga para nada. Pero si éste quiere realizar una

instalación más personalizada cuenta con la posibilidad de hacerlo. De esta forma podrá definir cuestiones como que elementos de Windows quiere instalar o el tipo de impresora que va a utilizar.

Otro de los elementos mejorados es el control de las aplicaciones no diseñadas bajo Windows. Para ello cuenta con más archivos PIF para este tipo de programas.

Estos archivos son añadidos al instalar las aplicaciones no desarrolladas bajo Windows al Administrador de programas, lo que facilita la ejecución de estos programas desde el entorno gráfico.

Al ejecutarse Windows en el modo extendido 386, las mejoras incorporadas en las funciones de memoria virtual facilitan el funcionamiento de varias aplicaciones no Windows en segundo plano, al igual que la conmutación de una a otra.

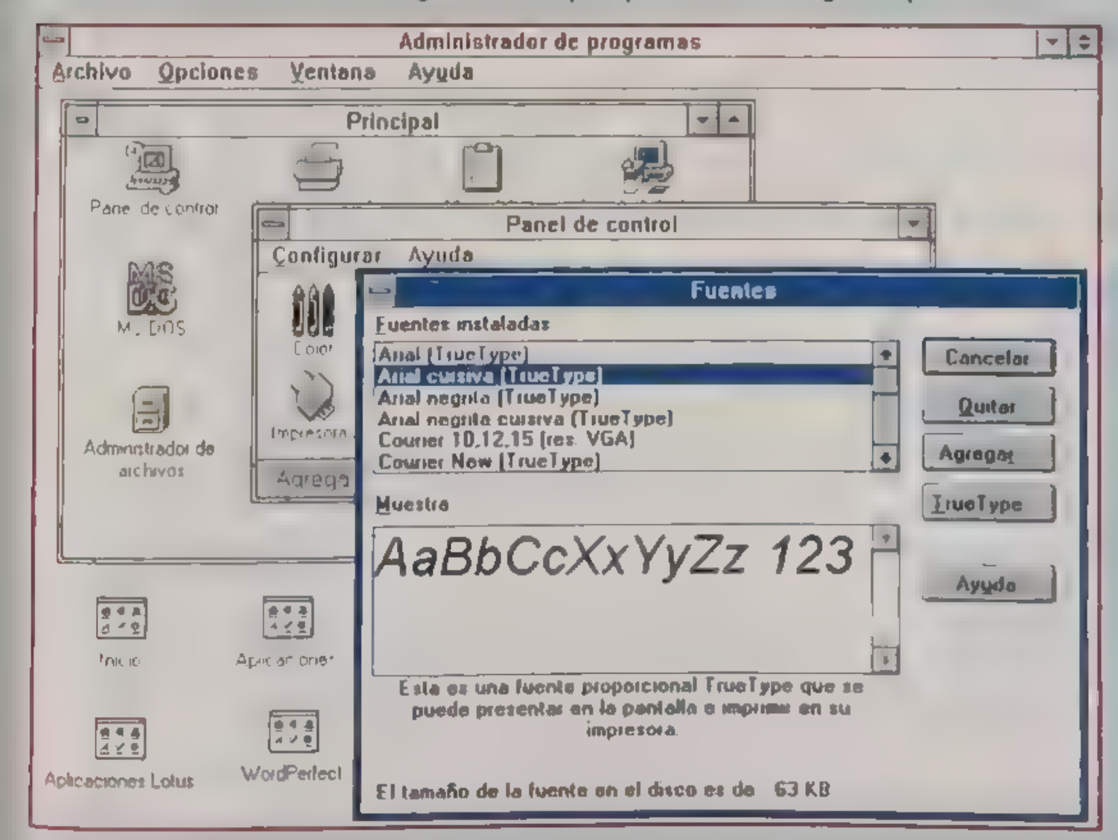
Otra mejora añadida a Windows 3.1 es la posibilidad de controlar con el ratón las aplicaciones no Windows que se ejecuten en una ventana. Con ello se gana en que su producto sea fácilmente aprendido a manejar. Esto se observa en el desarrollo de un sistema de ayuda que podriamos definir como relativo al contexto. Dicho de otro modo, se puede acceder a una ayuda relacionada con la tarea que en ese momento estamos realizando. Este tipo de ayuda se puede encontrar cuando utilizamos utilidades como Instalar, Administrador de Programas, Administrador de Archivos, Administrador de Impresión, Editor PIF y Panel de Control.

Otras mejoras introducidas en la última versión de Windows han sido las relacionadas con la configuración de inicio, por lo que se cargan o ejecutan las aplicaciones cuyos iconos estén incluidos en el grupo Inicio. De esta forma se cuenta ahora con más posibilidades de personalización del escritorio, utilizando más combinaciones de colores, protectores de pantalla, etcétera; mayor control de los puertos serie, para lo que se dispone de varias configuraciones adicionales para éstos y se pueden utilizar algunos que ocupar tanta memoria. El Administrador de Archivos es más rápido y la pantalla se actualiza con mayor velocidad, tanto cuando se mueven y copian archivos como durante las operaciones de búsqueda de unidades y directorios.

También se ha logrado que la ejecución de aplicaciones no Windows en una ventana sea mucho más rápida en el modo Extendido 386. Por otra parte, se ha acelerado la conmutación entre aplicaciones Windows y las que no lo son. En las de este tipo han sido aceleradas las operaciones de abrir, guardar y manejar archivos, gracias a las mejoras que han experimentado las funciones caché de disco con SMARTDrive.

Otro punto en el que se ha incrementado el rendimiento es en la impresión de documentos, que ahora es más rápida y las aplicaciones recuperan antes el control del ordenador.

Si siendo un experto usuario en el tratamiento del entorno Windows 3.0, creo



El Administrador de Archivos de la version 3.1 para Windows, nos otorga la facultad de acondicionar las tareas que tengamos que realizar con archicos y directorios, de esta manera conseguimos saber más acerca de la información que poseemos.

Disponemos también de varias familias de fuentes True Type que tienen posibilidad de sufrir variaciones y ampliaciones dependiendo de las necesidades u obligatoriedades que posea el propio usuario.

Todo lo que signifique avance, sera siempre bienvenido por todos, y en este caso concreto, contar con la versión 3.1, nos dotará de un avance mayor frente a los que posean la "antigua" versión 3.0.

el manejo de elementos de este tipo de programas con el ratón y se mejora el desplazamiento por ellos . También pueden utilizarse ahora varios tamaños de fuentes en estas aplicaciones y se dispone de una colección de iconos para ellas.

Ya se ha mencionado anteriormente el especial interés que Microsoft ha puesto antes no eran reconocidos por Windows, incluso de forma simultánea.

Todo para incrementar el rendimiento Con todas estas mejoras el rendimiento de Windows 3.1 es superior al de su antecesor. Así, el Administrador de Programas necesita menos memoria del sistema, por lo que se pueden crear más grupos sin que no hará falta que te sigamos hablando mucho timpo más de la conveniencia de que te pases cuanto antes a la versión 3.1 de este ya archiconocido Windows.

Eduardo Ruiz de Velasco

Bob Marley, Songs of Freedom

DESDE EL RECUERDO



Si existe un grupo de clásicos exponentes de la musica de nuestro siglo, Bob Marley seguro que esta entre ellos El desaparecido cantante, marcó un hito entre los "reggae-adictos" de aquél momento y se erigio en el monumento viviente de toda una cultura la jamaicana Todos aquellos que nunca hayan oido sus ritmos, deberian de comprobar la calidad de sus dieciocho anos de carrera englobado en cuatro compactos que se entregan junto a libreto que narra toda su historia Seguro que Bob ya será el angelito negro tan buscado por su colega, el anorado Machin.

Beverly Hills 900210, The Soundtrack

DE LA PANTALLA AL VINILO



Seguro que multitud de vosotros seguís con verdadero interés las evoluciones de una de las series televisivas que más éxito ha recaudado en nuestro país. Ahora, ya no será necesario esperar hasta el viernes para poneros en contacto con vuestros personajes favoritos porque Brandon, Brenda, Kelly, Dylan, Steve, David, Donna y Andrea han pasado a formar parte de la familia musical, sacando a la venta un conjunto de las canciones que más suenan en la serie, supongo que para que no se te ocurra desconectarte de sus juveniles pretensiones durante la semana. Además están incluidos temas de gente tan famosa como Paula Abdul, Chaka Khan, Shanice y algunas más...

Techno Todo

VUELTA ATRAS EN EL TIEMPO



Hace ya algunos añitos que disfrutabamos bailando un tipo de musica denominada Techno o Techno Pop Sonaba tan bien como ahora lo hacen otros ritmos que tienen sus horas contadas Las olas musicales son una de las grandes plagas que infectan las discotecas durante un periodo **indeterminado de tiempo** con la finalidad unica de que la pista se llene de frenéticos movimientos Hoy podemos retornar al pasado y lanzarnos a una improvisada pista en el salon de nuestras hogares o en los asientos de nuestro automovil recordando temas celebres de grupos no menos consagrados como Yazoo Eurythmics Soft Cells OMD Ultravox Kraftwerk Heaven 17 o Visagr

¡¡Que dificil es!!

Un buen dia, un grupo de amigos de Almeria deciden entrar en el mundo musical y para ello forman un conjunto denominado Juego Prohibido. Hasta aquí todo va perfectamente, voz solista, bajo, bateria, guitarra y un saco de ilusiones del tamaño de la música que dentro de la escala pop pretenden incluir. Todo suena a presagio, como así demuestra el título de éste su primer trabajo y su propio nombre de guerra. Ya sabemos que las cosas no son precisamente un camino de rosas en el panorama del pop español actual, pero creemos que estos muchachos podran encontrar un justo hueco que premie su labor





Ellas dan el golpe

MADONNA SE PASA AL BEISBOL



Después de los ríos de tinta y la consiguiente polvareda levantada por la venta del último disco y libro de la extravagante diva musical, pronto podremos asistir al estreno de su última película "Ellas dan el Golpe". Dirigida por Penny Marshall ("Jumpin' Jack Flash", "Big", "Despertares"), trata la historia de la creación de la sección femenina del béisbol durante la segunda guerra mundial. Acompañando a Madonna están Tom Hanks, todo alcohol, todo dinero, todo béisbol y Geena Davis como "catcher" de lujo de las Rockford Peaches.

Como ya habéis podido imaginar, toda la trama rodará en torno a situaciones que se les plantean a los personajes dentro del equipo y en sus vidas particulares.

La Segunda gran guerra privó de figuras tanto a las ligas inferiores, como a la división de honor del béisbol norteamericano, pero gracias a equipos como las Rockford Peaches todo continuó "casi" como si nada hubiera pasado. La incansable Madonna, el genial Tom Hanks y la siempre laureada Geena Davis, dan vida a un nuevo melodrama de tintes claramente deportivos.

El último Mohicano

¿LA ULTIMA VERSION?



Estamos seguros de que Fenimore Cooper mientras escribía su novela, nunca pensó que su repercusión iba a ser tan grande. Esta joya de la literatura norteamericana ha sido versionada tanto para la pantalla de cine como para la televisión en múltiples ocasiones. Una vez más, y de la mano del director Michael Mann, el mohicano final, vuelve a ser el protagonista de una super producción histórica que enfrentará a indios, colonos y ejércitos en una lucha por conseguir ampliar unas fronteras que les fueron arrebatas en un principio a sus habitantes originarios. Nathaniel u Ojo de Halcón (Daniel Day-Lewis) es un hijo de colonos criado por mohicanos, concretamente Chigachgook (Rusell Means) y su vástago Uncas (Eric Schweig). Mitad inglés, mitad indio, un tema tan manido como habitual en los "westerns" que se precien de utilizar ingredientes raciales.

Los conflictos amorosps los aportará Cora (Madeleine Stowe) que será la encargada de comprobar si Nathaniel tiene claras sus fronteras sentimentales tanto como tiene las territoriales. Si alguien a quien le gusten los melodramas de carácter histórico desea pasearse por la ciudad de Nueva York del año 1757 no deberá perderse esta película que vás más allá de ser "una de indios".

Falsa seducción

EL OTRO POLICIA

El que la policía lleve armas, físicas y morales, para llevar a efecto sus primordiales deberes es un tema de lógico debate entre los ciudadanos de a pie.

Cuando éstas armas están en manos de una mente perturbada, se convierten en un peligro constante para aquellos ciudadanos que toquen la fibra débil del falso policía. En esta ocasión, Michael Carr (Kurt Russell) y Pete Davies (Ray Liotta) encarnan a la perfeción los dos papeles protagonistas, el ciudadano que parece tener todo lo que desea y el policía que parece desear todo lo que no tiene.

En medio de esta historia, Karen Carr (Madeleine Stowe) será el objetivo final de las artimañas de Pete Davies.

La duda real que se le planteará a Michael una vez que compruebe las actitudes sicóticas que rodean al uniformado representante de la ley, le conducirán sin remedio a un enfrentamiento a muerte contra él. Por otro lado, un buen policía que se considera mal retribuido, adquirirá malos pensamientos y envidias que le llevarán en volandas a pasarse al otro lado del mal o del bien, según se entienda.



OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

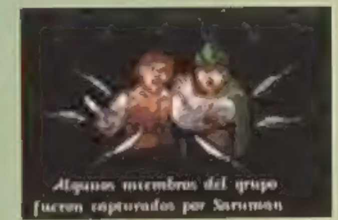
RANKING

1



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (LucasFilms/Erbe)
Una verdadera batalla aérea para tu PC. Todos los aviones de la segunda guerra mundial, tanto los aliados como los alemanes están preparados y a tu disposición para que puedas pilotarlos hacia la victoria final. En resumen, un super juego para los poseedores de unidades CD ROM.

2



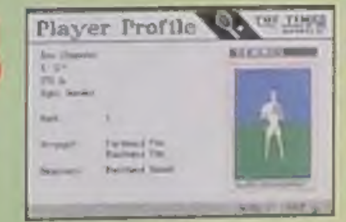
TWO TOWERS
(Interplay/Dro Soft)
La segunda parte de una trilogía que lleva todas las trazas de convertirse en una leyenda del género de juegos de rol.

3



LURE OF THE TEMPTRESS
(Virgin/Erbe)
El teatro virtual hecho juego llega a las pantallas de los ordenadores de la mano de un producto preciosista y trabajado.

4



SUPER TENNIS.
(Mindscape/Dro Soft)
Jugar al tenis no fue nunca tan fácil ni tan completo si logras empuñar este peculiar simulador deportivo como raqueta.

5



EYE OF THE BEHOLDER
(SSI/Dro Soft)
Objetos mágicos, pociones maléficas, monstruos, soldados y mucha, mucha acción en un producto creado para disfrutar.

6



SUMMER GAMES
(Accolade/Erbe)
La pista atlética vuelve a abrirse tras los Juegos Olímpicos para una espectacular demostración de tus aptitudes deportivas.

7



WIZKID
(Ocean/Erbe)
Wizball ha vuelto para rescatar a sus familiares que se encuentran secuestrados por el malo de la primera parte.

8



SPACE 1.889
(Empire/Proein)
Quién iba a pensar que en plena época victoriana se relizarían viajes a colonias galácticas establecidas por los humanos.

9



DYNA BLASTER
(Ubi Soft/Dro Soft)
Si quieres convertirte en un magnífico bombero, - de bombas -, se entiende, este juego conseguirá que te concedan el diploma.

10

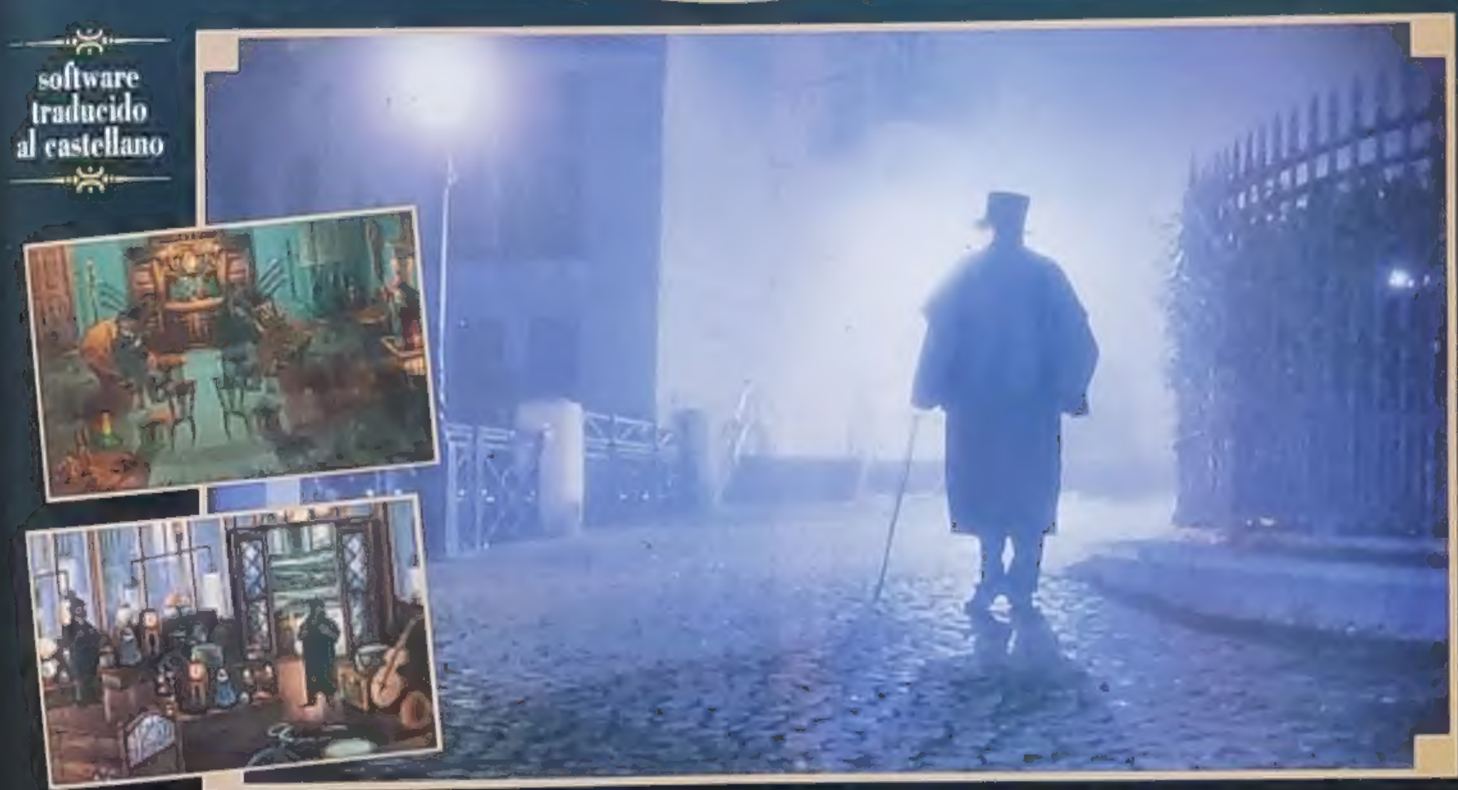


MILLENIUM 22
(Empire/Proein)
La vida en la Tierra es del todo imposible, por ello habrá que trabajar en una colonia lunar e ir abriendo nuevas vías en el Universo.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE Sherlock Holmes



software traducido al castellano



Una joven actriz yace brutalmente asesinada. ¿Es obra de Jack el Destripador? Sólo Sherlock Holmes, el detective más famoso del mundo, debe atrapar al asesino en las serpenteantes calles de Londres ¡antes de que asesine de nuevo!

Juego de Rol

- Entra en Londres de la época victoriana con gráficos VGA de 256 colores, voces digitalizadas, bandas sonoras clásicas y sorprendentes animaciones.
- Investiga más de 50 lugares auténticos desde Covent Garden hasta Scotland Yard.



- Utiliza el detallado mapa de Londres para identificar el próximo destino que deberás investigar.
- Interactúa con docenas de personajes y llama a viejos amigos cuando te enfrentes a nuevos adversarios.

Disponible en PC.

ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

¡EL JUEGO MAS ASOMBROSO DEL AÑO!

VIRTUAL DREAMS

Alone in the Dark

La aterradora investigación del detective Edward Carnby en un siniestro paraje, es el hilo argumental del más prodigioso juego que nunca hayas visto en tu ordenador. Con unas sorprendentes animaciones en tres dimensiones en tiempo real, gráficos en 256 colores y de 2 a 5 cámaras que ofrecen una visión diferente dependiendo de donde se encuentre nuestro protagonista. Alone in the Dark es uno de los mejores programas que podrás encontrar en el mercado.





Pantallas en PC-VGA



SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID